

軟體世界
Magazine
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
76
1995年7月號
隨書加附MEGADISC光碟
SOFTWORLD
《SUPER NEW FILES》
COMMAND AND CONQUER・CRUSADER: NO REMORSE
HEART OF DARKNESS・蠻荒戰士
恐龍快打 無限飛行
《超級檔案夾》
烈焰剛狼傳 絕地 超級大富翁
特勤機甲隊2 俠客英雄傳3 聖戰悍將
太陽神殿 古大陸物語 爆笑保齡球
歷險小精靈 原星 誕生
《新GAME熱報》
95年美國職籃大賽 史達林格勒之役
叢林風暴 仙劍奇俠
《特別報導》
95年度東京玩具展紀行
《PC族總動員統計結果》
《遊戲攻略》
死亡之門(下) 異星特警 龍霸三合會
雙子星傳奇(下) 死星戰將(下) 超時空要塞
《遊戲獵人》
卒業 影之城 阿曼尼斯傳說 III
異星特警 飛虎戰將 生化鑄形人
16張姬麻將 機甲神兵-任務片 戰虎
《七彩絢目的光碟世界》
偷窺者 古怪精靈大冒險 宇宙冒險家
極速天龍 失落的伊甸園
《DOS/V最新遊戲介紹》
太閤立志傳 II 雪貓
《98精品店》
太閤立志傳 II 監禁 DOKI DOKI
麻雀で PON 三隻眼3 X 3 EYES
《邁向寫GAME之路》
深入認識DOS EXTENDER(下)
《網路特覽》
INTERNET 簡介 III
《PC地帶》
淺談個人電腦安全問題(上)
新一代的CPU大戰
整人專家4.0版 作者訪談
《遊戲終結者》
死亡之門 生化鑄形人
精靈幻界 光明戰史
NT$199
168元
三國演義 貳
全省電腦經銷商・書局均售 HK$75 RM$25
SOFT WORLD MAGAZINE ・JULY 1995・ISSUE 76・PC GAME・PC 98・DOS/V・CD TITLE・HINT & CLUE

PENTIUM

ASURE

自然的綠色生活空間

亞洲綠色電腦

省電.低污染.低噪音.低幅射.可回收

萬物都爲大自然貢獻了一己之力,而人類呢?

ASURE PENTIUM

讓您時時刻刻爲自然生態付出心力

F575 F590 F586



亞洲電腦

研展製造:

亞資科技股份有限公司

- 高雄總公司:高市三民區民壯路53號
  (07)384-8088 FAX/384-4537
- 台北分公司(02)961-5890
- 台中分公司(04)311-1743

亞資電腦世界全省經銷商服務網

台北市	神 通(02)988-9353	學 習(04)255-4517	吉的堡(04)874-3926	雲 統(05)275-4993	羽 台(07)323-4478	新 力(07)371-3735	鴻 邦(089)326-099
象 邦(02)753-0234	駿 豪(02)928-0508	亞 紀(04)223-7247	鑫 欣(04)888-8772	台南地區	久 大(07)747-6564	宏 業(07)223-4045	花蓮地區
全 民(02)597-2318	中壢地區	亞 洲(04)237-3900	柯 林(047)223-766	建 鴻(06)254-3331	上 欣(07)821-2133	屏東地區	全 翰(038)562-163
僑 翔(02)716-0527	泰 安(03)425-8000	亞 致(04)252-9526	千 旭(047)627-778	群 達(06)656-8511	耀 昇(07)551-1565	亞 力(08)776-1792	
詮 民(02)596-2935	銘 鴻(03)422-5057	鼎 威(04)297-7505	李 安(047)234-010	好運來(06)211-3723	大 楓(07)806-3959	禹 可(08)788-1347	
捷 宇(02)305-6034	仕 光(03)452-7228	一 佳(04)389-9876	鼎 光(047)553-139	萬 達(06)238-8761	紀 森(07)642-0031	亞洲學苑(08)722-8531	
321-8663	新竹地區	彩色廊(04)202-9350	尚 晶(047)771-077	今 科(06)595-1617	正 訊(07)226-7992	理 想(08)753-2962	
世 晶(02)392-7588	駿 雲(035)784-288	凱 立(04)283-3185	日 成(049)336-959	宏 攀(06)228-0395	呂 奇(07)612-1812	謙 琪(08)775-2225	
世 詮(02)535-1746	奎 美(035)887-439	博士威(04)332-3903	聯 華(049)355-553	永 昇(06)590-3949	林 韶(07)389-9956	全 富(08)722-0249	
立 騰(02)972-5432	展 豪(035)597-308	巧 韻(04)481-6277	學 者(049)318-545	賢 彩(06)233-6767	科 聖(07)312-3001	賢 德(08)866-4313	
玖 楊(02)735-3821	三 鉅(035)240-638	佳 冠(04)276-9867	冠 霖(049)901-386	雨 翔(06)236-2669	信 鎰(07)342-8333	佳 榮(08)866-4313	
弘 瑋(02)936-2956	永 承(035)921-717	富 太(04)213-1689	嘉義地區	宇 信(06)234-1680	新 鼓(07)223-5201	華 欣(08)755-0280	
東 通(02)937-7618	苗栗地區	豐 欣(04)277-3536	雲 翔(05)533-8549	高雄地區	成 華(07)222-6081	全方向(08)723-9543	
裕 誠(02)581-6527-8	致 詮(037)622-068	晉 達(04)693-4275	亞 洲(05)633-3609	信 光(07)222-9316	宏 太(07)622-4816	澎湖地區	
昇 宏(02)321-0956	俊 龍(037)728-720	傳 幼(04)525-0535	明 日(05)534-6005	天 下(07)282-8175	總 源(07)747-9327	安 安(06)927-1263	
台北縣	台中地區	老 吉(04)885-5572	亞 朋(05)225-6431	林 記(07)251-1963	國 庫(07)225-3637	金門地區	
昆 信(02)961-5890	泰 安(04)311-1743	銘 鈴(04)889-0646	台 大(05)278-1686	不二家(07)363-8703	天 方(07)385-9130	理 想(0823)32-531	
合 泰(02)996-0695	通 威(04)322-9943	駿 業(04)875-4362	天 方(05)236-5929	城 倫(07)392-2517	鐘 錶(07)222-7150	台東地區	

編輯室報告

趨勢向來是編輯室極為重視的一環，因此早在數年前便擬定一年一次大規模的 PC 族總動員普查活動，期望透過讀者所提供的各項訊息，製作出更符讀者需求的內容，並同時留意各項趨勢變化，作為編務改革之參考；基於讀者有知的權利及略盡媒體棉帛之力提供相關資訊作為電腦資訊界參考之立場，統計結果於本期全面公開，唯其普查對象全數為本刊讀者，其統計結果或有別於不同單位於不同族群、不同形式之調查結果，特此聲明。編輯室自今年初春節特別號推出以來，即擬定暑期正式推出雜誌附光碟之相關規劃，本期終於順利推出 MegaDisc ，並於價格上予以反映部份製作成本，本期仍以台幣 168 元優惠讀者，並發佈 8 ／ 20 前原價訂閱之優惠方式，至於 MegaDisc 則將持續開發具有軟體世界雜誌本土化特色的介面，使讀者享受物超所值的價值感，軟體世界雜誌與 MegaDisc 光碟同是編輯室心力之作，亟需讀者的建言與支持，做為我們追求更完美的動力。懇請讀者一本厚愛，不吝來信指教。

由資策會所發佈的 1994 年全球資訊業產值排行顯示，'94 年台灣全年產值達 116 億美元排名第四，僅次於美、日、德三國，國內資訊產業的快速發展實是不容小覷；而鑒於華人廣大的使用人口與市場潛力，美國微軟公司（ Microsoft ）總裁比爾．蓋茨更是不遠千里而來，親自蒞臨寶島為 Windows 95 強力促銷，並與大衆、旭青、宏碁、台灣飛利浦…等近十家電腦廠商簽定“載入 Windows 95 ”的合併銷售計劃，並將授權系統製造商得以使用“ Designed For Windows 95 ”商標的推廣方式，微軟此番期望透過軟體主導硬體的攻勢可謂來勢洶洶。微軟表示英文版 Windows 95 定於 8/24 於全球發行，而中文版則將於 '95 年底左右於海峽兩岸上市，但因受限於兩岸中文碼標準化相關事誼尚未完成，屆時將採繁體字與簡體字兩種版本發行。據編輯室片面瞭解，國內同時擁有 MS-DOS 與 Windows 3.1 的使用者相當龐大，而不少電腦業者，也表示基於 Windows 親和力高，使用方便的口碑，將 Windows 95 載入電腦產品中，或許不見得能大幅增加電腦的銷售量，但若無法提供該視窗環境，則可能大幅削弱電腦銷售的競爭力，電腦業正密切留意此波軟體革命所可能引起的市場衝擊，而對遊戲軟體廠商而言，微軟所承諾提供多項技術支援廠商發展 WIN 95 遊戲仍抱持高度期望。

此宣稱與 OS ／ 2 Wrap 同屬 32 位元軟體的 Windows 95 ，在資料處理、列印速度、操作功能與人性化上均較 Windows 3.1 更強，除了具有背景列印（列印時可同時執行其他程式）、線上支援、自動執行的 AutoPlay 、與原 Windows 3.1 的相容性、自動調整、設定相關硬體、多工設計…功能擴增並能支援多種平台外，其中更將 Microsoft Network 併入該軟體，顯示微軟的“高度前瞻”，然而此舉依然再度引起企圖壟斷全球資訊高速公路的聯想，並引發德、法…等國軟體業之嚴重關切。

縱觀全球電腦軟硬體趨勢發展，'95 年可謂是風起雲湧、瞬息萬變，打從美國控告微軟壟斷市場、486 電腦大幅風靡、到 Pentium 浮點事件、 IBM 收購蓮花，再到硬體上 Intel 的 Pentium 與 IBM 的 Power 晶片之爭、軟體上微軟的 Windows 95 與 IBM 的 OS ／ 2 Wrap 環境系統之爭、電腦規格標準上微軟所提 PC-95 、 PC-96 與 Intel 的 NSP 標準化之爭…對關心資訊趨勢的讀者而言，條條都是重要新聞，無論 Windows 95 是否如期推出，無論各方褒貶議論如何，也無論 Windows 95 功能是否如微軟所宣稱，相信此時全球 PC 族的天空上，勢必開始籠罩在一股 95 旋風的氣壓中。

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　　編／鍾文慶
文字編輯／史　量、李永治
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
光碟組／主　編／李俊賢
程式總監／石志清
打字排版／陳禮英、伍美蓉
資料處理／曾玉琴
編輯助理／蕭嘉慧
特約編輯／蘇經天、朱學恒、黃振倫、許德全
特約作家／
朱學恒、鍾凱文、徐國振、葉明璋、劉昭毅、駱婷婷、蘇經天、何　布、曾昭奇、王彰懋、劉建台、葉宗明、黃文龍、侯育宏、俞伯翰、黃啓禎、賴福鑫、林旭中、黃振倫、王詠文、卜起經、陳志明、廖奇建、黃俊銘、劉稼禹、羅元聰
本期雜誌封面
提供／智冠科技
版面設計構成／林俊宏
☼廣告業務／曾玉琴
☼服務專線：（ 07 ） 3848088 轉 277
F A X：（ 07 ） 3802764
訂戶服務專線／07-3848088 轉 278
社址／高雄市三民區民壯路 63 號五樓
電話／07-3848088 轉 277 ／ 289
投稿．聯絡信箱／高雄郵政 28-34 號
✤來稿請示真實姓名並自留底稿，本社恕不退稿，使用筆名與否悉聽尊意。
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／ 40423740

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市三民區民壯路 61 號
TEL：（ 07 ） 384-8088
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（ 02 ） 788-9188
中區業務／台中市西屯區洛陽路 148 號
TEL：（ 04 ） 323-7754
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號銀海大廈 1F B.C 室
FAX： 002-852-7280999
TEL： 002-852-7292781
星馬業務／ 13A,Jalan SS21/60 Damansara Utama,47400 Petaling Jaya,Selangor,West Malaysia
TEL ： 002-603-7175206
FAX ： 002-603-7195711
大陸地區代理／東方亞邦科技有限公司
TEL ： 002-8620-7668322



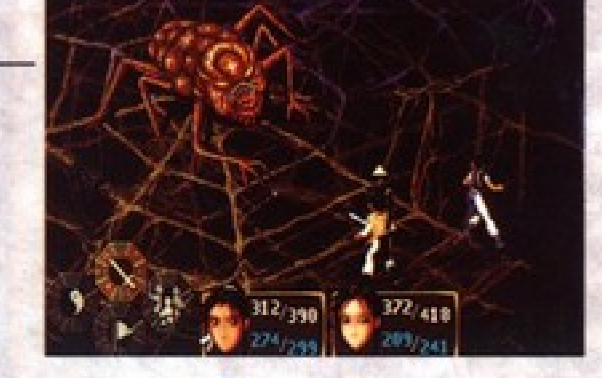
軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
1995.JULY

● 中華郵政南臺字第525號執照登記為 雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版 臺誌字8603號。
● 中華民國78年４月創刊，每月15日出刊。







《閒閒猜廣告》

看廣告還能得到免費的遊戲？不要懷疑!!只要你能猜出以下經過局部分割的畫面內容，究爲哪家公司發行（請填入廣告索引中之公司編號），幸運之神就可能與你同在。請將答案寫在選票下的《閒閒猜廣告》答案表中（答案將依廣告索引所登列爲準）。

提示：請詳閱本期各頁廣告內容



75 期閒閒猜廣告解答

A(23)B(5)C(1)D(17)E(15)F(16)G(12)H(10)I(27)J(18)K(6)L(21)M(13) N(2)O(11)P(14)Q(9)R(20)S(19)T(24)U(4)V(20)W(7)

中獎人名單

彰化縣—蔡政利・苗栗縣—林群斌・桃園縣—郭惠美・台北市—鄭建廷・高雄縣—蕭淦森・台東市—蔡尚甫・彰化縣—謝百堅・桃園縣—蔡鐘溪・高雄市—袁有德・嘉義市—林哲民

【以上中獎人可獲國內已出版之磁片版遊戲軟體（不限出版公司），請速電洽本社】

第76期廣告索引



讀·者·票·選 TOP 20 & Best 5

●統計日期：5 月 25 日～6 月 30 日 ●廢票：93 ●其他：398
●總得票數：3554 票 ●資料來源：軟體世界雜誌 75 期選票

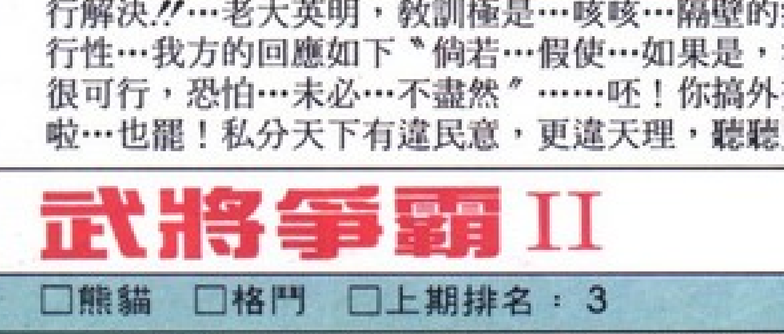
1 軒轅劍外傳—楓之舞 895

□大宇 □RPG □上期排名：1

啊～嚕吧…哼！敢笑我顏面神經受損，嚐到苦頭了吧！喝！普天衆 GAME 引以爲戒！光看我三期的得票，絕對比光榮還光榮，三國蘿蔔糕想和我爭榜首寶座…嘿嘿…可別因小失大哦…俗話說鷸蚌鬥志氣，漁翁打牙祭；又說少林武當搶撲滿，丐幫弟子撿到錢…爲了避免 GAME 林再起血腥…我排一、你排二，自此相安，百年無事；嘿嘿…以目前得票看來，事屬必然而且可行。三國兄弟，你好自權衡輕重，可別甜酒不喝，你喝苦酒…啊～嚕吧…我等著各位善意的回應啦…哈哈…

2 三國志 IV 356

□第三波 □策略 □上期排名：2



不得了啦了不得…報…報告老大…那個啊嚕吧隔岸喊話啦…老三且慢，兵來你擋，水來他淹，傳話我專門…嘻…趕快請示……呸！凡事請示，幹什麼吃的 ?! 還不自行解決!!…老大英明，教訓極是…咳咳…隔壁的瘋子聽著，關於你排一、我排二的可行性…我方的回應如下〝倘若…假使…如果是，我想…大概…很難說，既然…你說…很可行，恐怕…未必…不盡然〞……呸！你搞外交啊 ?! 這些話大概只有瘋子聽得懂啦…也罷！私分天下有違民意，更違天理，聽聽別人怎麼說吧…（老大英明…）

3 武將爭霸 II 158

□熊貓 □格鬥 □上期排名：3

三國老大廣納諫言，善體民意，武將感佩萬分，早已仰慕多時，想那啊嚕吧口出狂言，存心私併天下，挾三國以令諸 GAME ，衆怒難息，令人不齒。懇請三國老大暫且一旁休息，容武將我上前與那瘋子一較短長，爲三國兄奪下寶座，以遂三國心願，爾後願居第二，自此相安，百年無事。武將一片丹心，聊表仰慕之意，三國兄速速讓出寶座，靜待佳音吧。呼！說得我口沫橫飛，還好隨身帶了手帕…咦？哪來的哭聲，我咧…天不怕，地不怕，就怕女人哭…哪！手帕拿去吧…

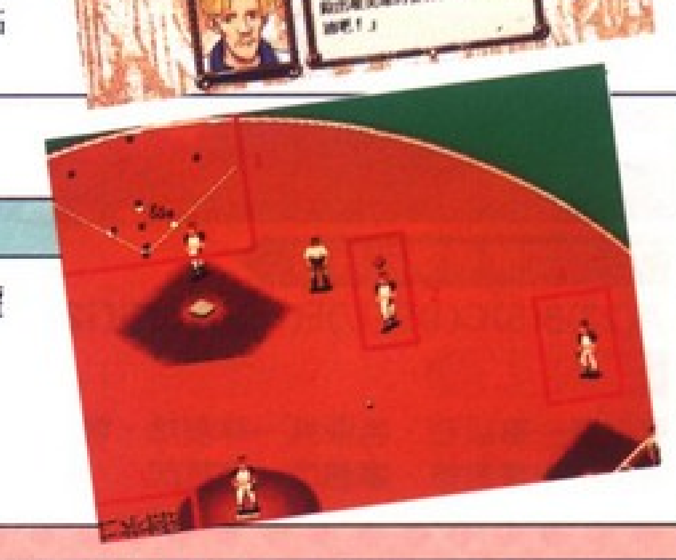
4 美少女夢工場 II 152

□精訊 □少女教育策略 □上期排名：6

嗚…我不要…這裡好可怕喔…你看…這麼噁心的手帕…嗚…說好回去找老媽，一家好團圓，怎麼又回來了 ?! 嗚…什麼 ?! …看見老媽磨菜刀…別擔心，那是因爲爸爸節快到了，再說已經十八年沒回去，當然要殺豬宰象好好慶祝啦…不是這原因 ?! …嗄 ?! 男大當婚，女大當嫁？…嗚…人家不要嘛…什麼 ?! …好歹挑個女婿才回去？這條手帕就當作定情物 ?! 嗚…我不要啦…倘若假使如果一定要…也要挑個帥一點的…老爹…就…就…就那個吧…

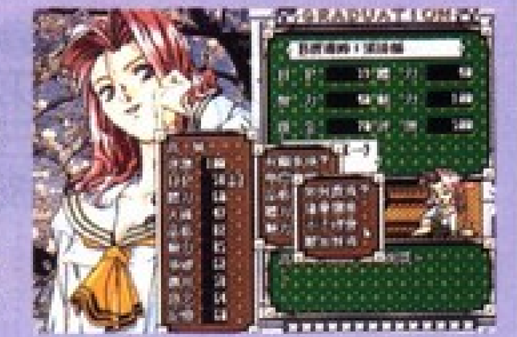
5 中華職棒 II 147

□軟體世界 □運動 □上期排名：4



嗚…（喜極而泣 ?! ）我…我願意…我願意…自動取消發言權…嗚…天使妹…我…嗚～

本月新秀



養成類型遊戲本屬於策略遊戲的另一支派，自美少女夢工場開宗立派後，此類遊戲即大受玩家歡迎，卒業挾其在 98 遊戲的盛名剛上市即入排行，縱觀美少女的深受好評，本遊戲往後之發展當不可限量，特選爲本月新秀。



【卒業】

本月焦點



本遊戲在 75 期雜誌登上排行榜，成爲當期之新秀後，在這期更上一層樓進入前 18 名，選爲本月焦點，其名次之推前與武將爭霸 II 有點相似，往後的命運是否能像武片一樣進入 best 5 之內，就有待玩家支持了。

【太閤立志傳】

三更燈火五更雞，正是男兒立志時…咦 ?! 那隻昏雞今天怎麼沒叫啦？…什麼 ?! 前天進補的那隻…嗚…今年又甭考啦…嗚…（啪！醒醒呀！）…可恨哪！雖然不知聯考和那隻雞有什麼關係，每年一到聯考季節都會做這種惡夢…嗚…有哪位學心理的快來拯救呀…（啪！還不報選票成天作夢，惡夢留著晚上做…才刺激）…報選票…哇!!…惡夢啊…

以壓倒性多票與第二名拉開大幅票距的楓之舞，本期〝瘋〞度稍差，仍然順利三度蟬連榜首寶座，以持續三期得票觀來，想要奪下 BEST 5 內前兩名寶座，若非有超強瘋度（編註：風靡程度）的搶 GAME 問世（編再註：搶手 GAME ，強片也）恐非義士（編三註：易事非義士，嗚…看你老寫白字，難怪你每年七月做噩夢，可憐啊…我是說那隻雞!!老編我送你一則打油詩〝三更燈火五更雞，九分實力一分運，平時玩 GAME 不打拚，偏偏怪罪雞不啼〞）嗚…老編教訓極是，以後晚輩玩 GAME一定打拚（…朽木…雕…很難…唉…！你繼續報下去吧！）話說雖非易事，不過凡事皆有例外，異軍突起，出奇致勝，更是兵家常識（事）暑期已至，諸家強 GAME 只見打廣告，不見 GAME 出爐，實在叫玩家在炎炎夏日裡汗流浹背、心急如焚，啊～手癢啊！再說 BEST 5 內，武將Ⅱ熱度有限竟在原地挺住，而美少女更是出了意外（編四註：是意料之外，衆養父請寬心，不是車禍…☆＊＄@）退一進二，取天使Ⅱ以代之，再度奪回發言權，並逼使職棒Ⅱ屈居榜尾。

再看 TOP 20 榜內，計有 8 款遊戲名次上揚，6 款下挫，1 款新進榜，持平者 0，其中天使Ⅱ以 2 票之差喪失發言權，首次讓出常任 BEST 5 多時的席位，改任 TOP 20 領軍，面對瘋狂醫生（編五註：瘋狂醫院Ⅱ－超級醫生之略， +2 名）的騷擾及來自中國的壓力（ +2 名）還同時面對 TOP 20 內 15 款遊戲中半數遊戲擁有上揚名次的現況，能否有美少女Ⅱ的好機運，再回 BEST 5，天使Ⅱ的壓力可謂不小；再者，榜內 2 款在上期分別挺住原來名次的燃燒野球Ⅳ（原 13 名）及幽浮（原 16 名），本期雙雙精彩演出，數據顯示，野球Ⅳ本期反彈 3 名席次，而幽浮則〝又浮〞了 2 名，下期還能不能再彈、再浮，則不得而知。另外，名次上揚的半數遊戲中，以太閤立志傳的上揚幅度最爲耀眼（ +10名），繼上期選爲本月新秀後，本期再獲本月焦點殊榮，而本期新進榜便攻入 TOP 20 的卒業，則依新進榜最高名次選爲本月新秀。

在 Buffer 中，名次上揚者 1，下挫者 5，新進榜者 4，其中上期在榜，卻於本期退出 Buffer 者，分別有諾瓦風暴、超時空要塞、鹿鼎記、軒轅劍貳及魔獸爭霸，另外同屬票數不足未能進入 Buffer 者尚有運輸大亨、同級生 2…等。在 Buffer 中，大航海時代Ⅱ及鈦戰機，本期分別經由海、空兩路從 Top 20 航回 Buffer ，而跌幅最大者則屬殺人月（ -7名），另外，本期A列車自 Buffer 27 進站，而魔法飛毯與神示錄則同掛 Buffer 榜尾，…嗯…要奔向 Top 20 …究竟是火車快還是飛毯快?!來來來…賭性堅強的讀者們…下註啦…（啪…還下註 ?! 沒看老編已經下了五個註啦！）嗚…

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	票數
6	5	天使帝國 II	大宇	策略模擬	145
7	9	瘋狂醫院 II－超級醫生	鷹揚	策略	136
8	7	明星志願	大宇	策略	101
9	11	中國	世紀縱橫	策略	82
10	13	燃燒的野球 IV	軟體世界	運動	78
11	10	魔域傳說 IV－波斯戰記	華義國際	角色扮演	76
12	18	光明聖使團	天堂鳥	角色扮演	73
13	8	銀河飛將 III－虎之心	松崗	模擬	60
14	16	幽浮－地球防衛武力	第三波	策略動作	55
15	14	銀河英雄傳說 III sp	微波	戰略	54
16	12	毀滅戰士 II	精訊	動作	52
17	20	死星戰將	松崗	動作	50
18	28	太閤立志傳	第三波	策略	44
19	－	卒業	華義國際	角色養成	40
20	21	模擬城市 2000	電腦休閒世界	模擬	38

票選活動

雲林縣❖石坤峰
台北市❖鄭宏傑
台北縣❖陳永潭
台北縣❖李政忠
高雄市❖賴譽輝
台中縣❖陳保宏
台北縣❖李協錫
彰化縣❖江宗志
台北縣❖王麗輝
台南市❖方欽暉
桃園縣❖劉新保
屏東縣❖鄭央鄉
台北市❖陳宗宏
高雄縣❖陳鴻瑋
台北市❖梁天衛
宜蘭市❖林程煜
花蓮縣❖沈蔚眞
高雄縣❖洪智釗
高雄市❖陳冠璋
桃園縣❖董龍治
苗栗縣❖葉旺銘
桃園縣❖徐昌宏
台南市❖胡文瑋
台北市❖葉藹萍
台南市❖黃啓仁
彰化縣❖梁宏元
台北縣❖吳維德
屏東縣❖黃翊哲
彰化市❖賴亮鳴
台南縣❖林家福

中獎名單

●以上三十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體磁片版任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

The Buffer 21～30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數	本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	－	阿曼尼斯傳說 III	天堂鳥	36	26	25	龍騎士 III	微波	26
22	15	殺人月	電腦休閒世界	35	27	－	A列車4	第三波	22
22	17	大航海時代 II	第三波	35	28	23	特勤機甲隊	華義國際	19
24	25	魔法大帝	第三波	31	29	－	魔法飛毯	第三波	18
24	19	黑暗原力－鈦戰機	松崗	31	29	－	神示錄－背叛與毀滅	傑誠	18



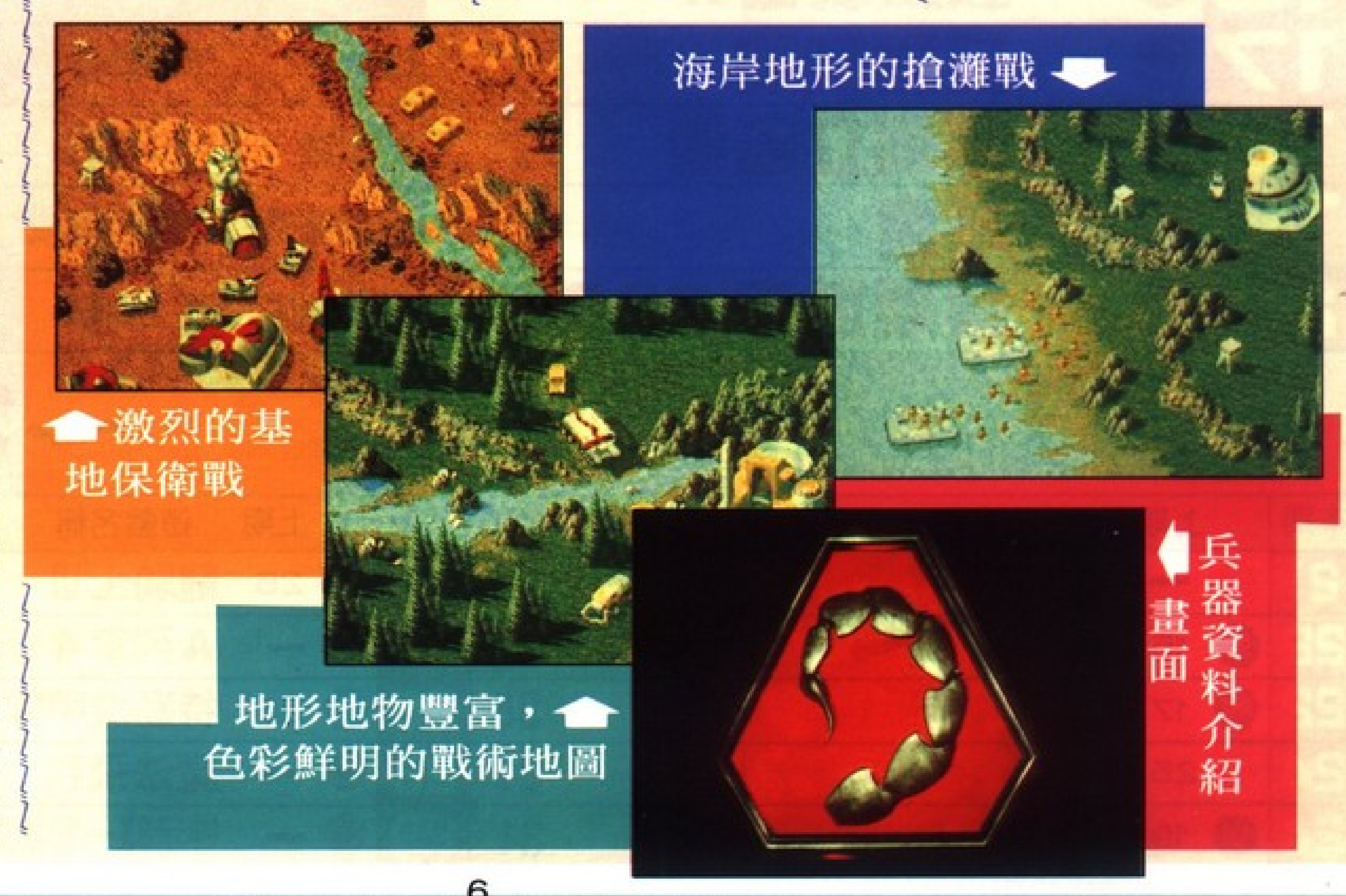
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策 略	光碟版	8 月下旬	機種：486-33 以上 記憶體：4MB 以上 顯示：SV 音效：S/M/G 操作：K/M
製作公司	出版公司	國內代理	
WESTWOOD STUDIO	VIRGIN	第三波	

對於喜愛策略遊戲的玩家來說，由WESTWOOD STUDIO所推出的沙丘魔堡系列一直是可以藏諸名山的好遊戲，除了令人玩味再三的開發資源、經營基地策略層面外，本系列最吸引人的莫不過是刺激的即時戰鬥了，但 WESTWOOD STUDIO在出推出沙丘魔堡Ⅱ後就遲遲沒有公布三代的開發消息，玩家等的望眼欲穿，不免移情於同類型的魔獸爭霸（松崗代理），讓Blizzard公司討了個現成的便宜，現在，傳統老店終於發出怒吼，熱騰騰的續作即將出爐，Command & Conquer將帶你重回那一段日以繼夜、廢寢忘食的快樂時光！

時間是設定在未來，邪惡的獨裁政權想完全掌控地球的政經資源與珍貴的礦石— Tiberium ，玩家可選擇加入此一邪惡的組織— Brotherhood of NOD ，替魔頭 Kane 打天下；或是選擇站在正義的一方，加入全球防衛促進會（ The Global Defense Initiative ，簡稱 GDI ）爲世界和平而奮鬥，藉由所挑選陣營的不同，理論上應可得到兩倍的遊戲樂趣。

由目前所公開的畫面看來， Command & Conquer 很明顯的是延用沙丘魔堡Ⅱ的遊戲引擎，資源與基地的開發經營仍是重頭戲，在戰鬥方面仍是採用即時的方式，當兩方的軍隊在地圖上遭遇時便開打，但由於時間是設定在未來，因此以往全面性的近接戰已被高科技的電子戰及游擊戰所取代，另外，在地圖的設計上也讓玩家更有發揮戰略天才的餘地，例如，你可以在森林中設下埋伏部隊，或在置高點安排狙擊手攻擊敵人。

在 AI 方面，偵查地圖的索敵模式一向是程式作弊的最好掩護，據說WESTWOOD很可能在Command & Conquer中取消索敵模式的設定，而使用紮實的 AI 向玩家挑戰。 WESTWOOD 宣稱，在遊戲中電腦將極少犯下同樣的錯誤，玩家將遭受電腦對手的狡猾的攻擊，甚至會發生電腦同時發動軍隊攻擊你的數個防衛弱點的悲慘情形，因此，戰鬥的結果將不再取決於你是否能找出敵人的弱點加以攻擊，而是你是否能



海岸地形的搶灘戰

激烈的基地保衛戰

地形地物豐富，色彩鮮明的戰術地圖

兵器資料介紹畫面

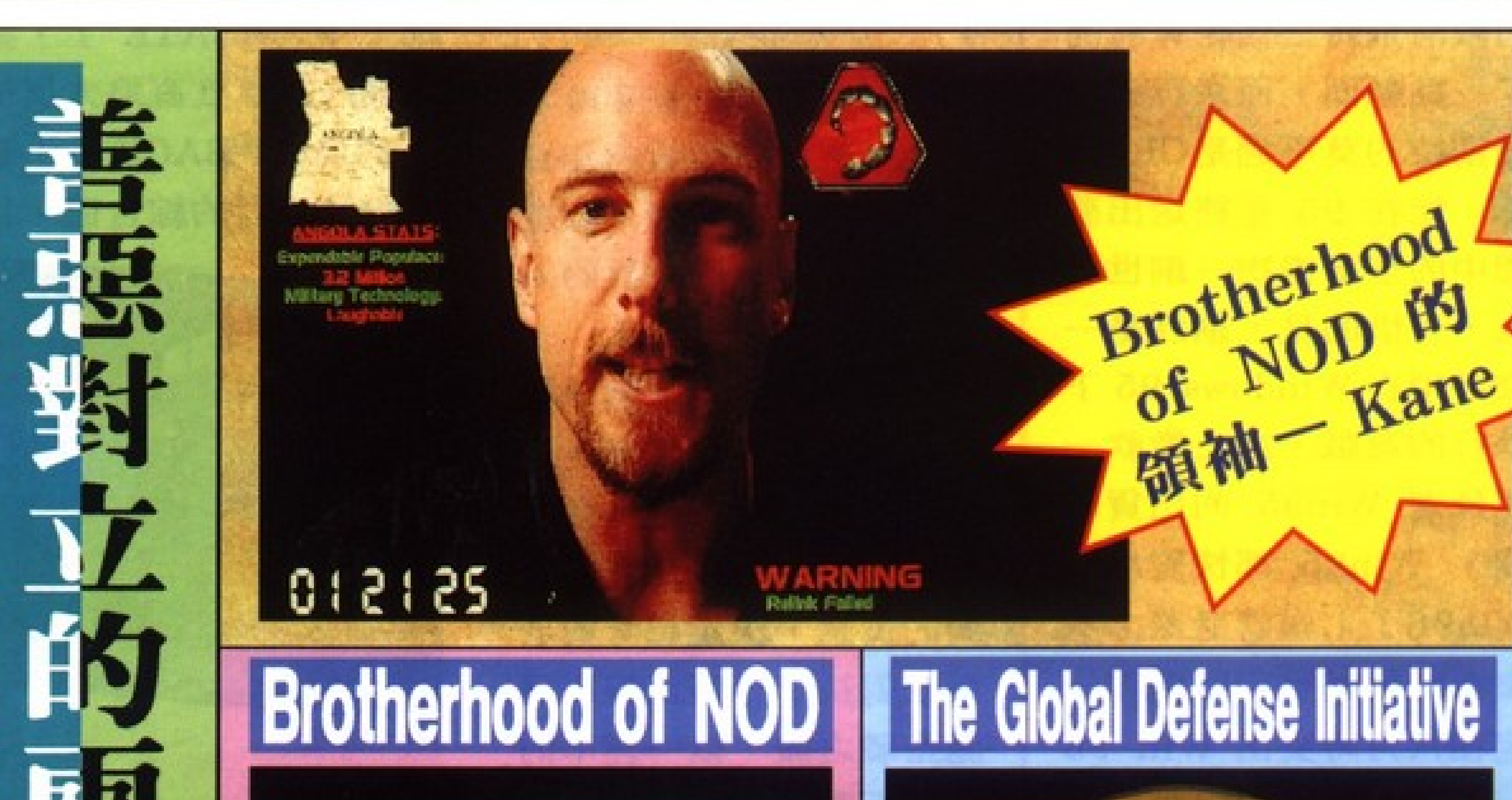
栩栩如生的過場動畫



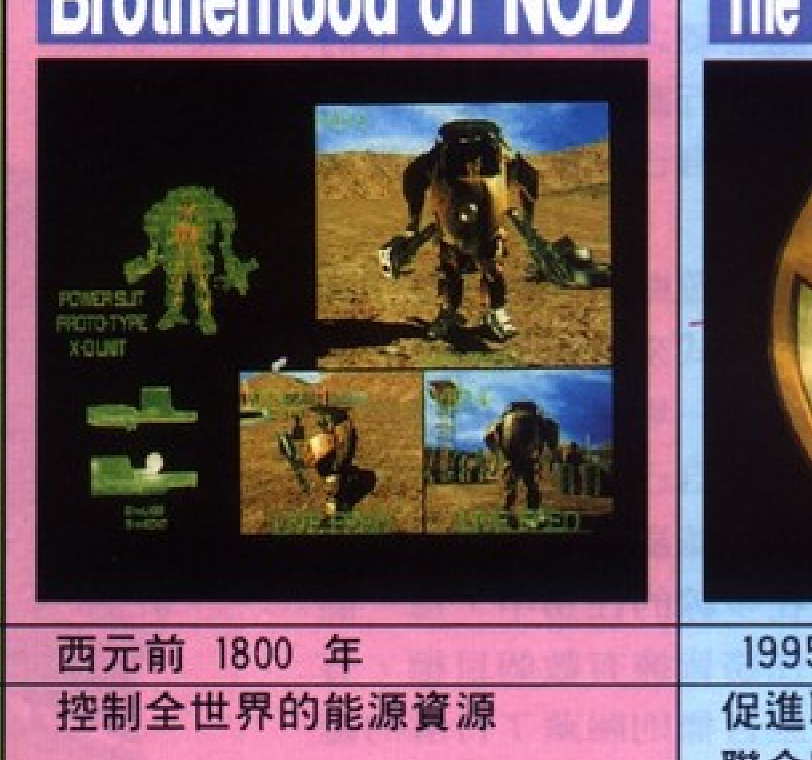
守住自己的弱點不被電腦擊潰。

如果你智略過人，電腦還不是對手的話，還可以打開MODEM來與遠方的一位好友連線來玩遊戲中特別設計過的連線關卡，如果一個對手還嫌不夠的話，還可以利用網路連線的方式來對戰，這時遊戲最多可允許四個人同時來玩。當你在遊戲重創好友後，還可以下線好好的恥笑他一番，眞是令人痛快無比。　在美工方面，相信只要看到 WEST-WOOD 這幾個字便不用筆者多說了，遊戲中除了擁有細緻的圖形外，過場動畫也相當的有看頭，不過由於支援了 SVGA 畫面模式，硬體需求比以往稍高，至少要 486-33 、 4MB RAM以上的機種才玩的動，而且只推出光碟版，雖然如此，若以一套號稱「沙丘魔堡Ⅲ」超級大 GAME 來說，這種等級的備配需求也算是相當的陽春了！

善惡對立的兩大陣營



Brotherhood of NOD 的領袖－Kane

	Brotherhood of NOD	The Global Defense Initiative
		
創立時間	西元前 1800 年	1995 年 10 月 12 日
意識型態	控制全世界的能源資源	促進聯合國的全球防衛能力，爲聯合國憲章描繪藍圖。
精神領袖	Kane 及其他的化名	Abra Shepherd ，聯合國軍隊司令部准將。
戰略基地	遍佈全球，在關島、馬來西亞、沙烏地阿拉伯、東京、法國等地都曾看見基地蹤影。	聯合國軍隊司令部。
經濟實力	相當可觀，資產總值估計超過 2500 億美元，	由各國政府、組織及私人企業提供獻金。
政治實力	在約旦、美國、英國皆有可操作的政黨。	聽從聯合國安全理事會的決議辦事。

鐵血十字軍

義・無・反・顧

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動作冒險	光碟版	12月下旬	機種：486-50 以上 記憶體：8MB 以上 顯示：SV 音效：S/M/G 操作：K/M
製作公司	出版公司	國內代理	
ORIGIN	EA	未定	



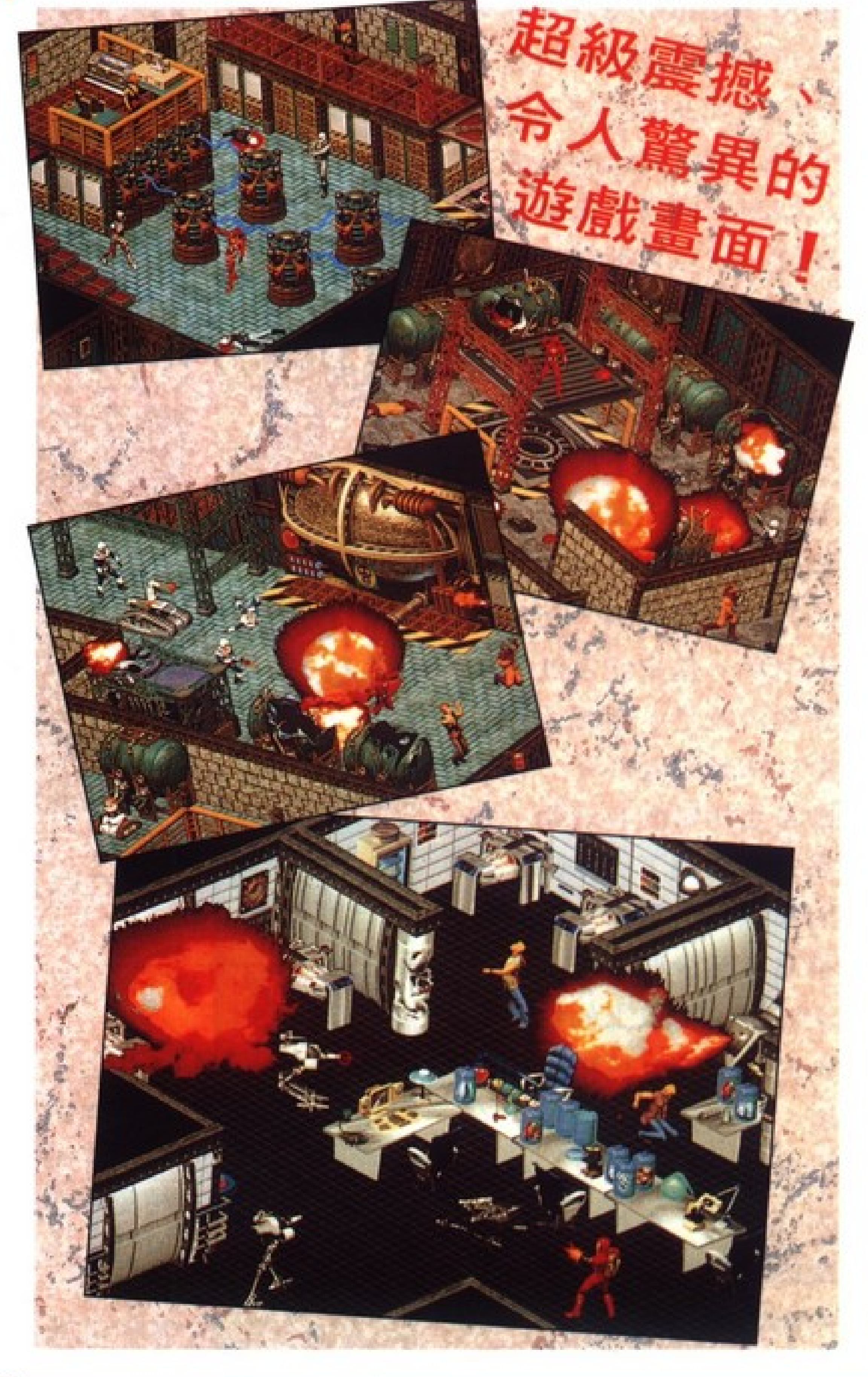
ORIGIN自93年聖誕大作創世紀八鍛羽而歸後，94年的銀河飛將三代總算討回了一點顏面，而衆玩家們最期待的莫不過是ORIGIN能在95年終送出夢想中的聖誕禮物—創世紀九，可惜的是，創九是一套必須在Windows 95下執行的遊戲，加上微軟一再延遲Win95的出貨時間，Win95都快變成Win96了！儘管老蓋上次來台時信誓旦旦的保證一定在八月時交出Win 95，但創九要在95年推出己經是不可能的了，因爲Origin己將掛在床頭的襪子掀開了一角，隱約「睇」的到是鐵…血…十字…云云的字眼。

乍看鐵血十字軍的畫面，很像EA老大所推出的雙子星傳奇，同樣採用SVGA模式，但華麗度則有過之而無不及，目前公佈的這幾張戰鬥與爆破場面的圖片，每一張都足以讓電腦停止心跳，加上主角能作出跳步、跳躍、匍伏前進、攀爬、翻滾等複雜動作，因此，至少要486-50、8MB RAM以上的機器才能玩！ORIGIN建議玩家最好備妥486-66、16MB RAM的裝備，但也不忘補上一句—有Pentium更好啦！

劇情背景是在200年後的未來，各國政府組成了跨國的經濟協會，以獨裁的方式來統治世界的人民，並創立消音者（Silencer）公司來剷除異己，打壓不同的聲音，身爲消音者一員的你，在無辜人民的血泊中體會了正義的眞意，決定起身與老東家對抗，帶領反叛軍展開聖戰之旅，以一連串的破壞行動來解放人類，並洗淨自己已被污染的靈魂。

遊戲的進行以接任務的方式來進行，玩家必須完成一場又一場的任務來提升自己在反叛軍中的地位，並贏得同袍的信賴，在多線的任務中，每一個任務皆擁有數個目標，有些目標則隱藏了待解的謎題，讓暴力型的玩家有機會動動腦筋想想比較和平的過關方式。在任務與任務間，則以眞人演出的動畫來串場，目前有那些明星參與演出仍不得而知，但是據說動畫長度長達一個半小時，乖乖！看來又是一個四片CD的大傢伙！

總結來說，鐵血十字軍的遊戲類型類似極道梟雄（SYDICATE），動作表現細膩度直追大反擊（FLASH BACK），或可說是兩者的綜合體，再掛上ORIGIN的金字招牌，是一套不容小看的聖誕巨作，目前業界盛傳創九將在96年底推出，玩家們不妨由鐵血十字軍來端詳創九的輪廓，其間奧妙無比，自不待筆者多言。



超級震撼、令人驚異的遊戲畫面！

安迪大冒險



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動作冒險	光碟版	95 年秋季	機種：386-33 以上 記憶體：4MB 以上 顯示：VGA 音效：S/M/G 操作：K/J
製作公司	出版公司	國內代理	
Amazing Studio	Amazing Studio	未定	

法國也許不是出產遊戲的重鎮，但浪漫的遊戲工作者們總是有本事讓其作品展現出高雅清新的氣息。初出茅蘆的 Amazing Studio 經過三年的努力，終於要交出他們的第一張成績單—安迪大冒險（暫譯：Heart of Darkness），這套動作冒險遊戲以賞心悅目的畫風、流暢自然的動畫表現，呈現出與美式主流遊戲完全不同的風貌。

除了擁有引人讚嘆的卡通風格圖形外，其工作小組班底來自著名的同類遊戲—大反擊（Flash Back）與另一個世界（Another World），豐富的經驗加上美術人員的努力，使遊戲畫面上每個主要角色的動作，每一方向至少由 1500 張以上的分解圖形組成，動作要素的表現可說相當完備而細膩。

故事則是敘述小男孩安迪心愛的小狗—威士忌，在一次月蝕之夜失去了蹤影，為了尋回寵物，安迪必須面對他最害怕的黑暗，深入可怕的場景中歷險，雖然眼前難關重重，還好安迪擁有過人的動作天賦，舉凡攀爬陡峭的山崖、跳過山腰的裂縫，甚至在水底洞穴迷宮中潛水前進，種種高級的動作表現，使得冒險旅途因此順遂不少。

整個遊戲玩起來的感覺類似如前所述的大反擊，但圖形畫風則不叫人作此聯想，畫面的前景是使用 3D 技術 RENDER 出來的場景，背景則採用手繪完成，前景與背景融合後看起來相當的舒適，加上過場的 3D 動畫表現出渾圓飽滿的色澤，卡通氣氛的營造也相當的成功，美工非凡的成就實在應該記上第一筆的功勞。

對安迪來說，本遊戲也許是一場難以擺脫的惡夢，但對玩家們則是個賞心悅目的動作冒險經歷，至此 Amazing Studio 總算打響了令人振奮的第一炮，在未來的數月後，是否能誕生出另一個動作經典名作，相信很快便能揭曉。

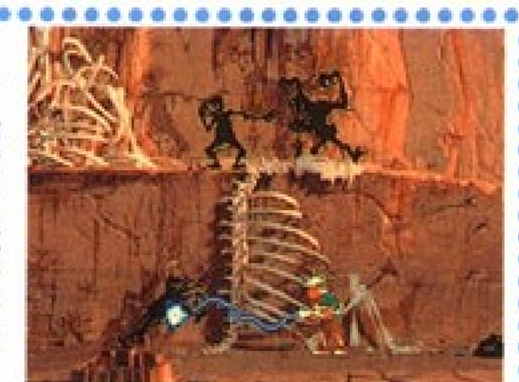
細膩順暢的動作表現



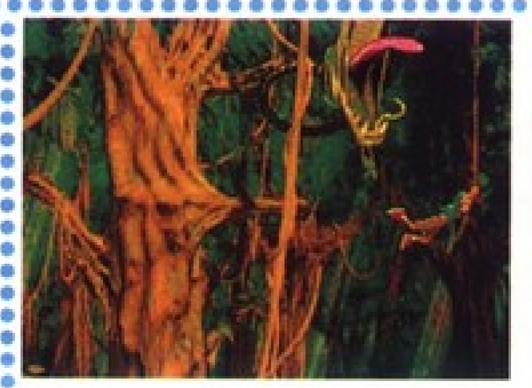
→高難度的跳躍動作



←將怪物的身體充當跳板



→使用光束「打鬼」



←展現有如泰山般的身手

賞心悅目的過場動畫



恐龍快打



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動 作	光碟版	9月中旬	機種：486 以上 記憶體：未定 顯示：V 音效：S 操作：K/J
製作公司	出版公司	國內代理	
ATARI	時代華納	松 崗	

恐龍快打 向第一兇獸挑戰

不知道大家有沒有想過，將侏儸紀公園的恐龍搬到快打旋風的舞臺上，這該會是個怎麼樣的光景？看著殘暴的暴龍威風八面、敏捷的迅猛龍縱橫全場，光想這些就讓人心動不已，而由時代華納公司所推出的「恐龍快打（Primal Rage）」就成功的將這個點子實現了！

在遊戲的腳本方面，爲了完整交代各個角色的背景，所以將時間設在不久的將來，描寫在小行星撞擊地球之後（傳說中的恐怖大王從天而降？！），整個大陸結構起了重大的變化，重新分爲七塊大陸，包括了從海底重新浮出的亞特藍提斯、冰天雪地的喜瑪拉雅，還有廢墟、火山等，而有七名從遠古就被禁錮的惡神，此時也一一重獲自由，分別佔地爲王，但他們並不滿足，爲了能統治這全新的地球，他們要打倒對方！

本遊戲由於是從大型機台所移植，所以在畫面的表現上相當出色，從一開始在神殿中挑選對戰的神獸開始，就明顯的表露出其特色；而每個場景的設計也頗富意味，都相當與角色的設定資料貼切；此外，每個神祇都有擁護自己的一群人類，戰鬥時他們將在一旁搖旗吶喊，當你戰勝時，還會高興歡呼，失敗了也替你垂頭喪氣，叫你爲了他們也要奮力一戰！

在招式方面，每頭兇獸都有爲數不少的「密招」，像浮帝寇雖然攻擊力很弱，但有傳送的特異功能，還能使對手昏眩！而別號暴風雪的布利剎，正有一招名爲凍氣的絕學；黃色的大暴龍索倫呢？大腳一踏會使地面裂開，奮力一吼會散發護身氣勁，而類似三角龍的阿曼頓，便會像滾球般的攻擊敵人，而且動作都相當的細膩，畢竟結合了最新的動態模型設計與好萊塢的電影手法，呈現在大家面前的是一個完美的效果。

喜歡侏儸紀公園嗎？喜歡眞人快打嗎？那你一定不能錯過「恐龍快打」！

精彩的打鬥畫面



恐龍快打

七大凶獸之身世簡介

索 倫…………Sauron

索倫是一隻黃色大型的雷克斯暴王龍（ REX ），也是這個遊戲一開始的基本構想，由於性情粗暴，動作的幅度很大，而且擅長以身體直接撞擊對手；由於在體形上佔了不少的優勢，所以有一些如『憾地踏（ Earthquake Stomp ）』的特殊招式，而且喜歡在打倒對手之後，用自己的巨齒將敵人撕裂！

卡爾斯…………Chaos

卡爾斯是隻有著一頭亂髮的大猩猩，行動的模式與人類相當接近，平時僅憑仗自己的強而有力的拳腳來衝撞敵人，最擅長跳躍攻擊，可以輕易地從對手上方予以致命的攻擊，整體的力量與”布利剎”一牠的”兄弟”幾乎完全相同。

布利剎……Blizzard

若拿快打旋風中的人物來當比喻，布利剎就相當於”龍（ Ryu ）”的角色，雖然不像卡爾斯般有著花俏的跳躍能力，牠只會靜靜地用行動來證明自己強大的破壞力，特別是牠致命的右勾拳！傳說中，牠曾在一個下雪的日子夷平了許多高大的建築物；牠所在的關卡位於喜瑪拉雅，特殊能力是凍氣及其它低溫攻擊。

浮帝寇……Vertigo

浮帝寇是半眼鏡蛇半異形生物的混合體，攻擊的方式相當快速，而且威力都相當強大，牠身上的藍色斑紋與所在關卡的陰森感覺十分類似，是傳說中的大陸一亞特蘭提斯。牠長長的尾巴是最危險的部份，可用來進行遠距離的攻擊。

戴愛波…………Diablo

戴愛波是一隻身上有黑色條紋的紅色雷克斯龍，在體型比索倫小上一號，但多了噴火的特殊能力，在機動力上也較爲敏捷，所在的關卡是以火山爲背景。

阿曼頓……Armadon

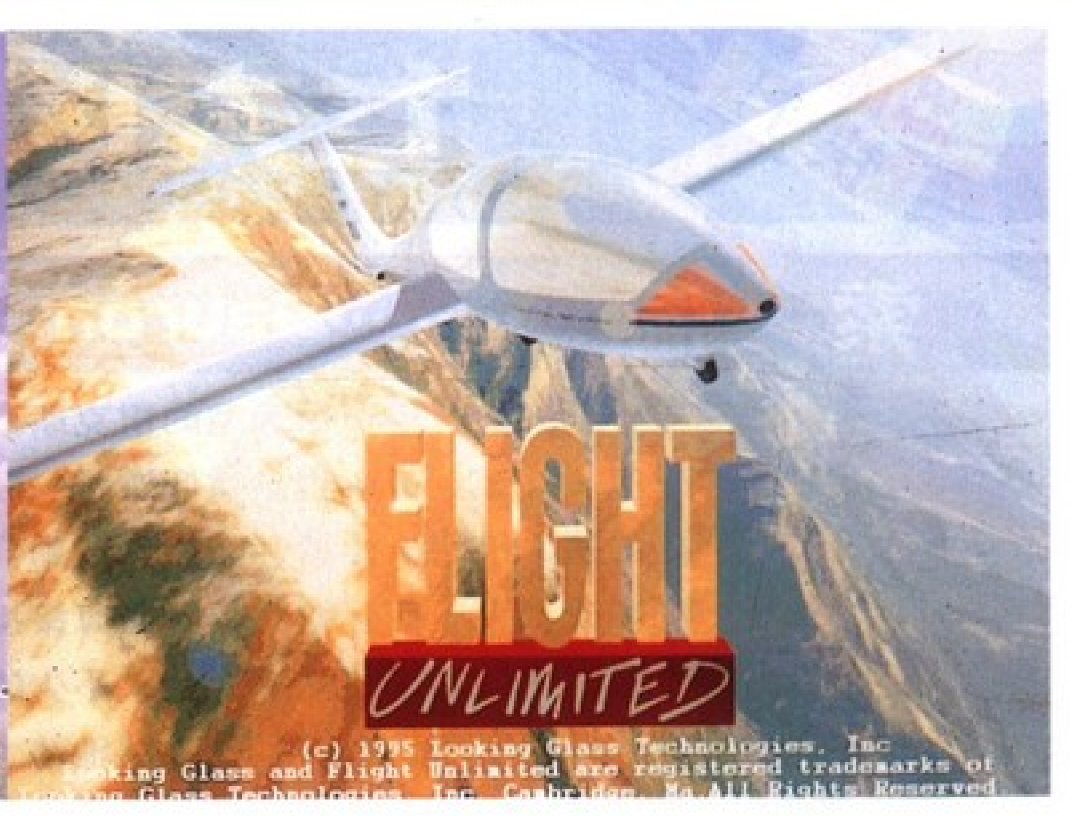
阿曼頓的長相頗爲類似大家熟知的三角龍、劍龍和甲龍，不過牠可不是草食主義者，而是一隻長著犄角、身上佈滿鱗甲的危險人物；牠由於長久缺乏陽光的照射，它的眼睛給人一種奇怪的感覺。

泰 勒…………Talon

泰勒正如其名（英文直譯爲猛爪），有著相當銳利的爪子，可以劃開一切擋在面前的物品；牠融合了老虎的殘忍及迅猛龍的智慧，可以進行長距離的跳躍，並在對手的喉嚨劃下一道致命的傷口；從已知的資料分析，牠除了行動敏捷之外，還會跳到對手的身上對頭、頸部進行攻擊。

無限飛行

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
模擬飛行	光碟版	7月下旬	機種：386-33以上 記憶體：8MB 顯示：V/SV 音效：S/M/G 操作：K/J
製作公司	出版公司	國內代理	
Looking Glass	Virgin	松崗	



你一定沒有這樣飛過！

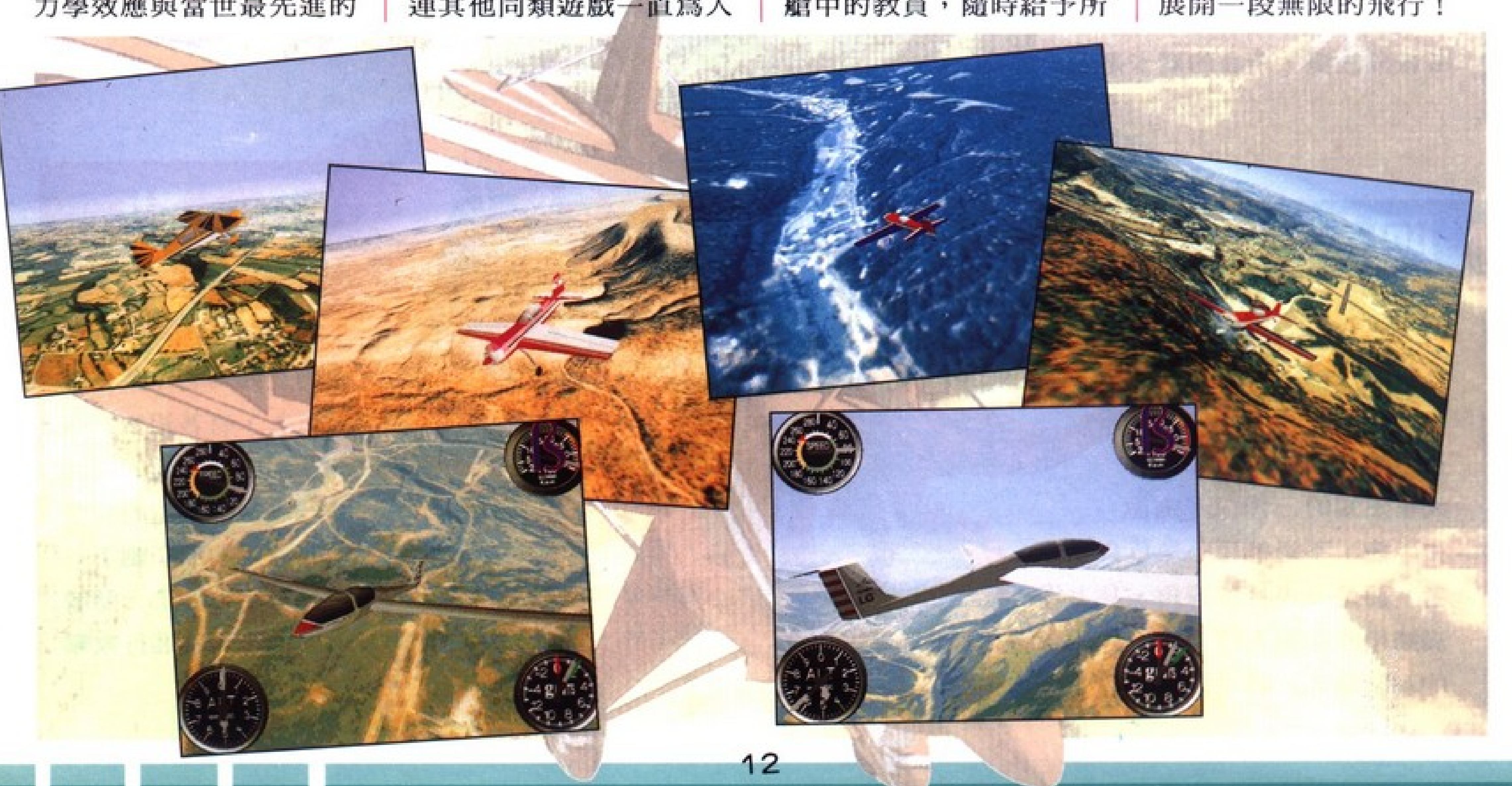
還記得地下創世紀嗎？這個當年由Origin 旗下 Looking Glass 工作室所發展出來的驚奇遊戲，不知憾動了多少人的心靈，而今天，當他們獨立自主、另投懷抱之後，所推出的產品也是「Game 不驚人死不休」！

在他們第一炮的遊戲「無限飛行」中，將引領各位玩者進入一段令您悸動無比的模擬飛行經驗，親身體會即時計算的流體力學效應與當世最先進的模型技術。不管從生手到空中超人，絕對都可以得到滿足。無論您只是悠遊於如畫般美麗的錦繡大地之上，或進行各個由基本到複雜的特技飛行動作，甚至進行空中障礙超越競賽，「無限飛行」都令您無限回味，回味無限。

這個革命性的飛行模擬程式，首先支援了高達1024 ×768，256色的超高解析度，不僅機身及座艙的刻劃栩栩如生，就連其他同類遊戲一直為人詬病的粗糙地面景物，在這裡也得到了完美的解決—．五個由 ImageScaping TM 技術製作出的3D 立體眞實地點相片，即時描繪地面景觀，其效果就像是自己從機窗往外望去！

既然是飛行模擬程式，那它在教些什麼呢？有30 個以上的互動飛行課程，每個都有十分清楚的圖示講解、精確的飛行記錄簿、以及一位伴隨在機艙中的教員，隨時給予所需的指導；而 50 個空中障礙超越關卡，不但能測驗您的駕駛技術，還能提供您競賽才有的快感。

在其他方面，由實際的引擎及風聲、熱氣流、大氣效應，還有壯觀無比的墜機畫面所構築而成的眞實飛行環境，而且完整支援一系列的週邊設備，包括飛行員搖桿、一般搖桿、方向舵踏板與 VR 頭盔，讓你能離開原本試飛的風洞，進入眞的空中、展開一段無限的飛行！



各種飛機介紹

Pitts Special S-2B



重量： 1626 磅
馬力： 260 匹
最大航速： 187 英哩
爬升速度：每分鐘 2700 呎

Pitts Special的原型機在 40 年代由 Curtiss Pitts 所製造，是美國目前爲止最廣爲人知的特技機，而 S-2B 保有原來高馬力、輕重量的設計，但卻擁有雙人座位。

Sailplane Grob G103A Twin II Acro



重量： 838 磅
馬力：0 匹
最大航速： 187 英哩
爬升速度：每分鐘 0 呎

這型無動力的飛機，結合了美國與德國的科技結晶，以玻璃纖維做成的機身相當輕盈，主要是靠它長度 57 呎的翅膀來滑翔，對喜好特技飛行的玩家來說，提供了另外一種不同的樂趣！

Sukhoi SU31



重量： 2205 磅
馬力： 360 匹
最大航速：243 英哩
爬升速度：每分鐘 3800 呎

由蘇聯所製造的 Sukhoi 系列飛機，在 80 年代才問世，最大的特點乃在於能進行快速的360度超大迴旋、擁有相當的爬升能力，並能忍受高度的 G 力，但一般來說，對初學者並不合適，是頂尖專家心中的最愛。

Extra 300S



重量： 1918 磅
馬力：300 匹
最大航速：220 英哩
爬升速度：每分鐘 3800 呎

爲了不讓 Sukhoi 專美於先，德國著名的飛行員兼設計師 Walter Extra 在 1992 年設計出 Extra 300 型的飛機，在各種特性上都與之相當，但卻有操作簡易、機身輕的優點，也是架專家級的愛機。

Bellanca Decathlon



重量： 1800 磅
馬力：180 匹
最大航速： 160 英哩
爬升速度：每分鐘 1000 呎

這一種飛機在 70 年代發表之後，由於操作簡單且乘坐舒適，很快就成爲基本特技飛行的標準機種，特別在進行越野飛行的情況下。

Loading 時，出現的奇妙畫面





蠻荒戰士

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
格 鬥	光碟 / 磁片	8 月下旬	機種：486-33 以上 記憶體：4MB 以上
製作公司	出版公司	國內代理	顯示：V/SV
MIND-SCAPE	MINDSCAPE	未 定	音效：S/M/G 操作：K/J

目前格鬥遊戲可說已全面的邁入 VR 時代，而將 VR 技術轉移到電腦格鬥遊戲上也早已不是夢想了，繼 TAKE 2 公司幾套不太成功的「實驗」作品— SENTOO 與 CREEPS OF STEEL 後，由 GTE 公司所推出的 FX FIGHTER 終於展現了比較成熟的 VR 風貌，雖然 GTE 總算揭開了 PC VR 格鬥史上的創新的一頁，但喜愛傳統的人仍所在多有，例如 GAMETEK 就以快打旋風 2 TURBO 版打下了一片江山，而 MINDSCAPE 的蠻荒戰士則企圖在傳統與創新間另覓一座桃花源。初玩蠻荒戰士，感覺上與其他同類型的格鬥遊戲並無不同，但等到試過了畫面視角切換的功能後，才令人有一種豁然開朗的感覺—原來視角變換的畫面效果竟是一套格鬥遊戲是否成功的參考要素，而在戰士「肉球」戰敗後辛苦掙扎繼而頹然倒下之時，更令人感覺 3D BIOMOTION 引擎所展現的角色動作細膩及眞實度果然頗有可觀之處，難怪 MINDSCAPE 信心十足的說想用蠻荒戰士狠狠的踢其他遊戲一腳。

話說邪惡的魔王爲了印證自己君臨天下的實力，施法召來歷史上最厲害的十名戰士，並將他們禁錮在一座蠻荒之島上，來做爲比武的對象，而被玩家所選中的角色必須擊敗其他的戰士，取得向魔王挑戰的權利，在葬送了魔王的性命後，不但可以回到心愛的故鄉，還能獲得世界第一的稱號。

豐富的角色設定

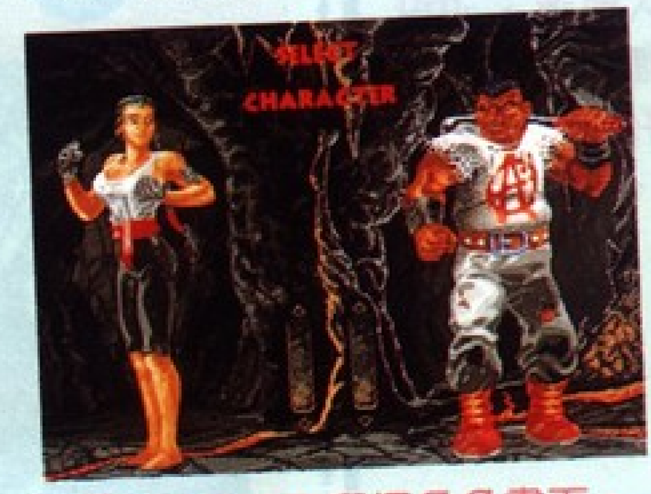
如前所述，遊戲中可讓玩家選擇的角色共有十個之多，每一位戰士都擁有自己基本功與絕招，也各有其屬性上的優缺點，在單打的模式中，每個戰士都把守著屬於自己的戰鬥舞台，舞台設計也與角色的個性相符，玩家必須選擇一個角色來進行各舞台的征戰；在雙打模式時，當雙方選好代表的角色後，還可以自由的選擇進行戰鬥的舞台，值得一提的是，除了預設的十個角色之外，遊戲中還有五個隱藏角色，藉由秘技的幫助，在雙打時還可以選擇魔王來對戰哦！



登場的十名角色與左上角的魔王



單打時選擇角色畫面。



雙打時的選擇角色畫面。

蠻荒之島鳥瞰圖。



在角色動作的表現上，本遊戲與傳統格鬥遊戲頗有不同之處—使用即時計算、動態繪圖的方式來取代快速切換單格圖片造成動畫效果的方式，這就是所謂的 3D Bio Motion 引擎。在 3D Bio Motion 引擎的作用下，每個角色是由立體的模組構成，在角色動作時即時描繪出身體各平面上的顏色，且手頭、腿部、頭部、軀幹等重要部位的相對運動位置上，皆因角色的不同而輸入不同的計算參數，因此角色的動作變的更加細膩眞實，在行爲模式上也更爲個性化，尤其在開場行禮與被擊中倒地時，更可看出各角色間動作模式上的差異與細膩無比的細部動作。



多樣的畫面視角切換

本遊戲視角移動的變化雖不如格鬥巨作「 VR 快打」，但也提供了多種視角供玩家選擇，遊戲預設的視角是傳統式的快打旋風平視視角，若想讓遊戲畫面看起來更立體、更有「 VR 」味一些，便可切換爲位於角色頭上的視角，以俯視的觀點來看戰鬥舞台，另外，由於戰鬥舞台的長寬往往超過一個螢幕的大小，因此切換爲「全舞台觀點」便可助你縱觀全局，好好的一展身手了！除了上述三種視角外，在每次對戰結束後，會秀出一段重播畫面，此時則是採取完全 3D 視角，不但會放大縮小，還有 360 度的旋轉功能，可惜只是重播畫面，否則就是一套不折不扣的「 VR 蠻荒戰士」了！



一般的平視視角

上方的立體視角

全舞台觀點畫面

3D 的重播畫面

互動性極佳的戰鬥舞台設計

戰鬥舞台的設計除了符合角色個人風格外，還擺設了許多物品供角色拾取、利用，例如在某些舞台，角色可以爬上山岩，或是攀上藤蔓、掛鉤來躲避或攻擊敵人，有時地面也會出現小刀、棍棒等武器供角色拾取，拿到手後還可以施展額外的招式，這種高互動性的舞台設計使遊戲因而生色不少，可玩度也增加許多。



弔在掛鉤上攻擊敵人。

使用武器的畫面。



■遊戲類型： SLG ■預定容量：未定 ■預定發行時間：未定 ■出版公司：智冠科技
■硬體需求： 386 以上 VGA 4MB RAM ■製作公司：智冠科技 ■預定售價：未定

『烈焰鋼狼傳』是智冠科技的高雄工作室，目前正在製作的最新遊戲。這是一個以未來爲背景的戰略遊戲，你將扮演精銳傭兵團『死亡骷髏』的領導者，爲了幫助心上人蜜兒公主，也爲了賺取高額的賞金，將帶領著衆弟兄（也有姊妹？）進行各項作戰任務，這些任務包含有殲滅敵人、拯救人質、破壞基地…等。在任務之間將有緊湊的劇情連接著，而且你的伙伴們也能隨著作戰的經歷逐漸成長，並且能夠購買更新式的武裝配備。因此內容可說是張力十足，值得玩家們期待。

在遙遠的某一個時空，有一個名叫『亞達拉』的國家，建立在亞達拉星上。當亞達拉王國的第八任國王波那突然病逝時，由於其膝下無子，所以依照皇室的規定，將由血緣最近的親戚繼承。而符合這個條件的，正是由卡達家－同時也是亞達拉王國的首相希雷之獨生女蜜兒公主繼承。當蜜兒公主趕回亞達拉奔喪，並預定繼承皇位。沒想到在回程途中遭到不明人物所襲擊，幸好被跟隨其後的布萊克所救。經審問俘虜的結果，赫然發現這是克勞薩的陰謀。原來克勞薩是亞達拉王國的軍機大臣，國王去世之後，克勞薩想趁著國家混亂之際篡位奪權；由於蜜兒的存在威脅到他的篡位計畫，所以另外派人來將她除掉。蜜兒在瞭解眞相之後，決定對抗克勞薩，並且正式繼位。但憑她的力量是不足成事的，所以她只好在萬分不情願之餘，找上了暗戀她已久的布萊克。布萊克是精銳的『死亡骷髏』傭兵團隊長，在一次的聚會中遇上蜜兒後，就喜歡上了蜜兒，並追纏了她好一段時間。在蜜兒頗不情願地答應了布萊克的條件（當他的妻子後），同時也願意提供資金的協助之後，布萊克自然就率領著手下的精英們，展開了一連串驚險的作戰歷程…。



[死亡骷髏] 傭兵團人物簡介



布萊克

26 歲，黑髮英俊，狂傲不馴，相當有女人緣，不過爲了心儀的蜜兒，願意協助她復國。是個極重道義的人物。小時爲前傭兵團首領索瑪所收養，後來索瑪去世，在繼任儀式中打敗其他競爭者，成爲新任的傭兵團首領。

未來的戰鬥兵器一機兵

在未來的戰爭中，由於在火力及機動性的考量之下，機兵取代了舊式的武裝車輛及飛行器，成爲戰鬥中的主力。機兵是類似人形的巨大機器人，約三至四公尺高，由人員在機體內操縱，可自由配備各式武器，並具有穿越各種地形的能力，因此能勝任各種任務。在亞達拉星上，一共有二十多種的機兵，有些已經正式服役，有些則正在研究開發當中，甚至還有傳說中的最終兵器。

炎龍

亞達拉星上的謎一古文明所遺留下來的武裝機神。與現代機兵的製造法完全不同，是屬於古代傳說中最強的戰鬥兵器。體形與一般機兵類似，全身赤紅，裝配有威力強大無匹的炎龍砲，可以在一瞬間消滅整個軍團。後來在古文明突然滅亡時，也隨著衆多古蹟一同埋藏在地底的深處。

紫電

亞達拉王國軍隊原先秘密研發的最新汎用型機兵，性能比一般機兵更爲優秀，不只是機動性及裝甲強度的提升，可搭載的武器負重量也有顯著的增加。後來在試驗時適逢克勞薩叛變，效忠王室的研發計畫領導人爲避免紫電被克勞薩所用，便設法將紫電試作機及其它資料帶出潛逃，至今下落不明，因此研發工作被迫中止。



瑪拉

23歲，紅髮美艷，個性開放，爲傭兵團的第三號人物，外號『赤色旋風』。在競爭首領的儀式中被布萊克所擊敗，便開始喜歡上他，不時以主動的方式蓄意接近，只是落花有意，流水無情，直到肯特的加入，才有了微妙的變化。

卡亞

42歲，棕髮腮鬍，個性粗獷豪邁。爲傭兵團第二號人物。當前任首領索瑪去世後，原本是最被看好的下一任首領人選，但卻被布萊克打敗。心胸豁達的卡亞不僅不以爲忤，反而全力支持布萊克，奠定了布萊克的地位。

蜜兒

20歲，金髮美麗，個性溫和，爲卡達家之公主，爲皇位的第一順位繼承人。原本在遠方求學，爲了繼承王位，趕回亞達拉星時，卻遭到篡位的克勞薩之手下襲擊，幸好爲布萊克所救並答應全力協助。原先對布萊克只是敷衍，後來被其眞心所感動。



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒險	磁片及光碟版	七月份	機種：386DOS 5.0 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：A/S/G 操作：滑鼠
製作公司	**出版公司**	**預定售價**	
新藝	新藝	CD(800) 磁片版未定	

經過 64 期及春節特別號的報導後，相信玩家對『絕地』此遊戲的內容該有一些了解，而熱切期待的玩家們也必急於知道遊戲的製作近況；本刊基於服務玩家的立場，再次爲您作『絕地』一次完整最新的報導。

故事的起源是由於創造『絕地』的神祇因痛恨人們的罪惡和貪婪，而興起毀滅『絕地』的想法；遂令天、地、水、情感、理性等五大元素神詛咒這個地方，破壞其原有文明，將世界返回太古之初。情感之神不忍所創的大地萬劫不復，私下令其使者找尋一人來破除『絕地』的詛咒及解救萬物衆生。

身爲主角的年輕畫家，在聆聽一位老者的故事後（當然玩家一定曉得這位老者的身份），竟然不知不覺的來到了『絕地』；除了老管家夫婦及被水晶冰封的公主外，觸目所見大地一片蕭條景像，爲了解開心中疑惑及回到原來的世界，展開了一段樸朔迷離的異鄉之旅。

玄疑精彩的謎題設計

本遊戲的劇情架構頗具完整性，除有內容豐富的謎題量外，每個謎題不僅有趣且在解法上出人意表，玩家想過關斬將可得要腦筋急轉彎；在你漫長的旅途中，你必須要四處不斷的搜索尋訪，走遍皇宮花園、探究各個疑點，才能找到解謎的關鍵。因爲主角是來到受詛咒的大地，故謎題的設計就以解除詛咒爲設計重點，如使枯萎的森林恢復綠意盎然的景象、將空亂的大地靈氣回歸源流、使失去記憶的村民恢復記憶…等等，當然，在解謎途中你將會遇到彪悍凶狠的獨眼怪、古靈精怪的小矮人及需要蜂蜜配藥的村民…等鬥智鬥力的場合，而這些種種的障礙及考驗，就得你用心的去思考解答。因遊戲進行方式是採用複線路線，玩家不用擔心會卡死在某處，你如果某處謎題解不開，還是可以繼續你的探險，過些時候再回來解謎就可以了。而因主角的職業爲畫家，故有些謎題的設計是與顏色有很大的關聯性；舉例來說，皇宮裏樓下那間深鎖著房門的房間，要想打開門就得朝顏色方向去考量，至於花園裏那些五顏六色的花朵，那可是解謎的關鍵哦！



歐美寫實的繪畫風格

遊戲的操作方式是以現今冒險遊戲中最流行的滑鼠操控來設計，對於一些剛接觸此類遊戲的玩家，也能在幾分鐘內熟悉其玩法。玩家進行遊戲時將發現遊戲設計者用心細膩的地方；像謎題的安排及解法，在遊戲中都會有適當的提示，不會讓玩家東逛西逛而摸不著解謎的要領。而在場景中重要的物品都會顯示其名稱，以方便玩家拿取；另外如物品欄的設計，不再像凱蘭迪亞那樣固定在一個地方，而是採用活動式的選單，讓玩家更能感受遊戲的溫馨。謎題的設計則是以闡揚人性善良面爲出發點，當玩家幫人們解決難題時，他們所回饋的物品可能就是你正迫切需要的東西，所以玩此遊戲時可別忘了助人爲樂的美德。因爲男主角是紐約市的一名畫家，故遊戲的一些介面設定都是以繪畫有關的物品來顯示，甚至遊戲畫面也是一幅放在畫架上的畫。



◀▲清晰的物品提示

設計小組爲了考慮一般玩家的配備問題在設計本遊戲時，遊戲的畫面是採用320×200的256色解析度；不過玩家倒是不用擔心遊戲的品質會因而降低，遊戲公司在美工的要求上是蠻嚴格的，有時爲了畫面的和諧或是前後劇情的一致性，場景畫面時常一改再改達五、六次甚至通宵達旦的趕稿，爲的只是要呈現給玩家最好的作品。本遊戲是一款美式冒險類型的遊戲，在繪畫風格上是走向歐美細膩寫實的畫風，完全不同於玩家以往所見東瀛那種簡略卡通式的造型，故在人力、時間的花費上，可說是投入無數的心血才完成此遊戲。

玩家在進行本遊戲時，將會發現遊戲與凱蘭迪亞、國王密使、魔影哈雷…等有名的遊戲有些類似，那是因爲製作公司爲使遊戲超越歐美水準，除了參考這些遊戲外，整個遊戲的企劃案更是交由曾參與重返魔域（RETURN TO ZORK）製作的周先生負責；在經過 20 多個月的籌畫設計，遊戲預定於暑假上市與玩家見面，將同時出版磁片及光碟兩種版本，在光碟版中比磁片版多增加全程語音及精彩的 3D 動畫；而製作公司在籌畫時即以行銷全球爲考量，故遊戲同時提供中文與英文兩種版本，給不同地區的人使用。如果你喜歡凱蘭迪亞傳奇、國王密使等冒險遊戲，建議你來嘗試看看國內自製的冒險遊戲，相信會有另一番不同的感受。



受詛咒的大地

迷宮式的花園


▲寫實擬真的背景

▶▲溫馨人性的解謎方式



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
棋盤策略	磁片版	八月中旬	機型:386 以上 記憶體:4MB 顯　示:SVGA 音　效:A/S 操　作:K/M
製作公司	出版公司	國內代理	
智冠科技	智冠科技	未　定	

細心的玩家們或許早已注意到，最近的國產遊戲似乎已經擺脫了以往一窩蜂朝 RPG 發展的熱潮，幾乎大部份的公司都往不同的遊戲型態伸出試探的觸角，一時間眞可謂戰雲密佈，令人目不暇給。而以往較不受注意的棋盤智育類遊戲（類似大富翁的型態），似乎也頗受各家公司的設計小組所青睞，在市場上也能獲得一定程度的好評。畢竟在這個越來越繁忙的社會裡，輕鬆有趣的棋盤智育類遊戲，比起其他一些需要勞心耗時的遊戲型態而言，更能讓玩家們得到一些休閒效果。

炒作地皮獲取暴利

智冠科技現正開發中的一款新遊戲〝超級大富翁〞，該遊戲除保持住棋盤智育遊戲一貫的風格與優點（輕鬆簡單，卻又頗富競爭性），設計小組也賦予了一些經營模擬遊戲所特有的趣味，由四位玩家（或電腦）所挑選的遊戲人物，將在三個不同的城市中展開激烈的商業戰爭。在這裡，土地的取得不再像早期的遊戲一樣只是個固定金額的資產，漲跌的要素也入主這個商業戰場！一筆位於黃金路段、被設爲高投資報酬率類行業預定地的〝地王〞，將會引起玩家們的搶購，而有多次的進出交易，不爲同一位玩家所擁有，價格當然也隨之水漲船高……。眼光銳利的大亨們或許可以單靠炒作地皮就領先群雄，賺進大把大把的鈔票。但是也如同現實生活一般，若是不見好就收，當個〞貪心佬〞，很可能形成有行無市的情形，最後落得個因資金套牢而破產的下場。雖然在這個遊戲中只做了幾條簡單的小規則，卻能使玩家間的鉤心鬥角更加白熱化，又沒有經營模擬因過於複雜而產生的包袱，可說是十分理想。





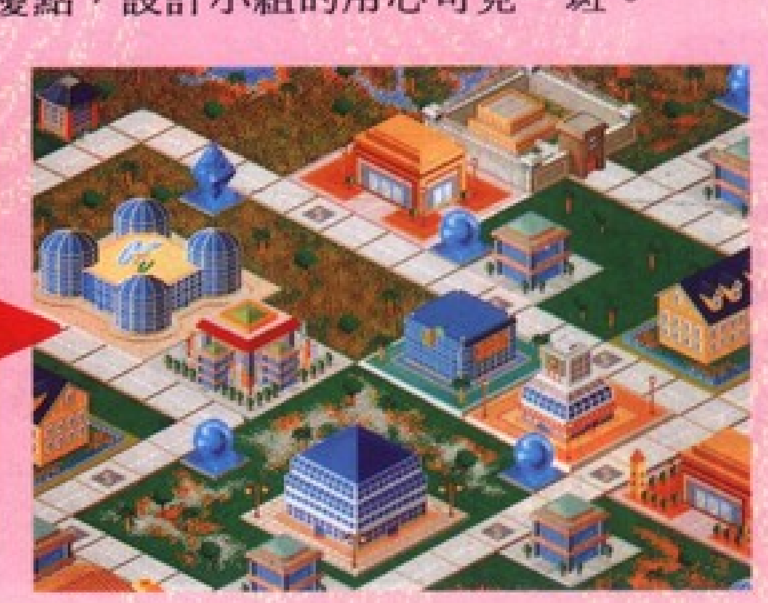




各個競爭對手

建築物及經營方式

此外，各種不同的行業也不再像以往那樣死板，除了價格與報酬上的不同以外沒有什麼差異。現在它們有不同的特點，甚至同種的行業之間也有所差異，比方說出租公寓每棟與每棟之間消費額（租金）有所不同，超商連鎖店卻保持相同的消費額。不同行業間的建築物外型也有所差異，不再是大建築小建築都一律同樣擠在一個小格子裡，而是有不同的佔地空間。除了在觀瞻上的改良，這同時也反應出以往此類遊戲所無法顧及的原則－佔地大（格數多）的大百貨公司，顧客光顧的機會自然要比佔地小（格數少）的小超商來得多！當然，建築物的改進也是必要的功能。大亨們當然有權決定要不要將他們的商務小旅館改建成豪華大飯店。我想，關於其他規則方面的驚喜還是等玩家們自行發現吧！免得看倌們失了興致。總之，〝超級大富翁〞的系統，兼具了單純化與眞實化的優點，設計小組的用心可見一斑。



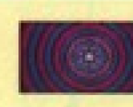
精細的地圖畫面

製作用心的畫面及音樂

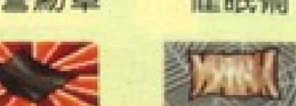
本遊戲的美術處理採用較先進的640×480的高解析256色畫面，並且採用幅員高達6到7個螢幕的大畫面全張背景處理！也就是說，地圖的處理不再是由一個個小區塊組合而成。雖然很耗記憶體，長時間的雕琢繪製也累壞了程式與美工，但是為了提高遊戲品質，也就忘了辛苦。值得一提的是音樂風格相當愉快，與各場景很搭配，而介面採用全滑鼠式及圖形指令，操作性也不錯。

各種特殊物品



代幣　轉換器　解酒液　大鎚　榮譽勳章　催眠術




VIP卡　飛天鞋　刺青貼紙　安全帽　黑函　清寒證明




瀉藥　滑板　禮券招待券　偽信用卡　模範駕駛證書　違章貼紙





強胃散　輪鞋　丐裝　捐款箱　空白罰單　危險貼紙





滅火器　鬧鐘

可能遇到的各種事件

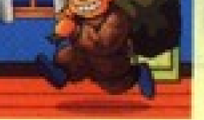




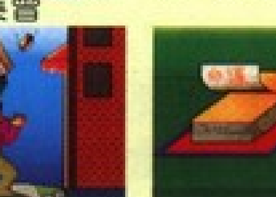
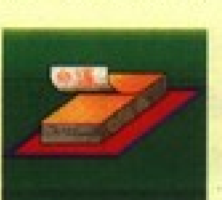




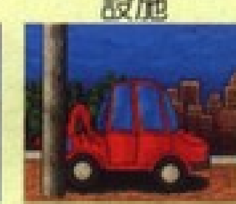

颱風來襲　發生火災　土地升值　交通違規違法集會　坐牢　統一發票中獎　欺騙消費者　舉辦特賣活動　環境衛生太差　免費增建休閒設施







小偷光顧　食物中毒　逃稅被查獲　招牌落下砸到行人　再來一張　物價上漲　愛心捐款　參加美食比賽特優　車禍









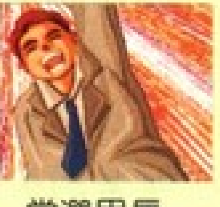



中暑　遭搶劫　拾金不昧　發生地震所有房子降一級　義消考試合格　當選模範駕駛　成立愛心專戶　建管處聘為檢查員　建築安全檢查合格












服務態度不佳　拉肚子　環境衛生優良　購買藥品中獎　觀賞催眠秀　當選里長　滑板比賽第一名　獎勵優良騎士　在遊樂場打工









當選傑出青年　溜冰比賽第一名　生日收到禮物　遺失一半的寶物






獲得遺產　義警考試合格　彩券中獎　建管處聘為工程師






經營商店成功　旅館鬧鬼損失OOOO　和黑社會老大喝酒　挖地基時發現寶物






建管處獎勵優良商店　好友考到律師執照　換取命運一張

平實的配備要求

總之，這款遊戲可以說是有著七分精緻小品的輕鬆幽默，卻也保持了三分模擬遊戲大製作的眞實嚴謹。就像一位有著七分小家碧玉的靈秀之氣，卻也有三分不遜於大家閨秀風範的好女子，正等著與我們相遇。遊戲執行需要386或以上機種，4MB的記憶體，顯示卡支援至VESA標準卡（需1MB RAM），音樂方面支援魔奇音效卡與聲霸卡，目前也正評估支援MIDI的效益，全部將在近期內殺青，請密切注意！

時空特勤組



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
射擊	磁片版	七月中旬	機種：386DX 以上 記憶體：2MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	顯示：VGA
至通資訊	軟體世界	700 元	音效：A/S/G 操作：K/M

國內少見的橫向多層捲軸射擊遊戲。本遊戲由至通資訊所精心策畫，期待給予玩家另一種完全不同的感受。

惡魔之子—亞卡洛

西元 2006 年，嚴冬，美國洛杉磯警局。警局特勤組中的〞快手搭檔〞，傑克森與艾咪，正和他倆追緝了 2 年的宗教恐怖份子—亞卡洛—在一座廢棄的危樓中對峙著。亞卡洛—綽號〞星圓殺手〞，極端的宗教恐怖份子。在短短的 2 年中已奪走了無數無辜者的性命，而其一貫手法，便是在被害者的額頭上劃上三個圓…該邪惡信徒的蹤跡，亦遍佈全美各地及社會各階層。根據調查，其邪惡思想之散佈，全在於一自稱惡魔之子的亞卡洛…『三個圓，代表三個時空；而連接三個時空的線則爲時空鍵』。亞卡洛是撒旦的兒子，而他之所以來到這裏，目的是爲了破壞剩下的兩個時空鍵…因爲，連接過去與未來的時空鍵已遭撒旦破壞，一旦亞卡洛成功了，禁制撒旦的異空間將被釋放。那時人類將陷入空前的浩劫。

剎時間，亞卡洛的藏身處，閃出六道紅色圓柱形光芒。亞卡洛則大聲呼喊地念念有詞。突然，亞卡洛消失了，消失於光芒之中。光芒並未消失，似乎在等待傑克森與艾咪…當他們二人決定走進那三道圓柱光芒時，心中想的，是洛杉磯警局特勤隊的榮譽與未來無數場未知的戰鬥…

穿越時空、對抗惡勢力〝時空特勤組〞的故事背景跨越五大時空，爲了緝捕宗教狂人，你得奔走於五大時空，消滅各時空中已存的邪惡勢力，解開星圓之謎，阻止撒旦肆虐人間。玩家所扮演的，是洛杉磯警局特勤組的探員，爲查明宗教狂熱份子與近日謀殺案的關連，而陷入保衛時空之戰。藉著星圓項鍊的神奇時空穿梭力量，你將奔走於五大時空之間。此五大時空分別爲五大關，每大關中共分四小關，第四小關皆有一中頭目把守。每小關所用之捲動方式，也不盡相同。



亞卡洛

原本只是個大學考古系學生的他，因一次偶然的機會，得到上古遺留下來的項鍊後，整個人個性大變，開始散佈一些〞撒旦復活〞之類的言論。一周後，竟然在課堂上當場自焚，幸同學將他緊急送醫，命是保住了，可是全身嚴重燒傷陷入昏迷。幾天後，他失蹤了。直到近來一連發生多起謀殺案，經警方調查，懷疑亞卡洛涉嫌利用無知的群衆散佈邪說，教唆殺人。教衆眼中的他，宛如惡魔之子擁有大能，要來重新統治這世界。

便利的操作及多層捲動

遊戲中畫面解析度是採用 320 × 200 256 色，背景最多爲橫向五層捲軸，捲動方式與分層均密切配合著場景，以做出最好的效果。操作上，同時支援鍵盤及滑鼠，亦可兩人同時披掛上陣。兩人同玩時，可一人使用鍵盤，一人使用滑鼠。操作上相當簡易，就整體操作的靈活度、準確度而言，已避免了射擊遊戲最爲人詬病之主因。串場劇情的搭配，可令玩家全然融入充滿危機與緊張的時空冒險，亦可稍作歇息。此外，另有選關模式，玩家可自由選關，給玩家更多選擇的空間。



◀共有四位主人翁可供玩家選擇，亦可同時兩人並肩作戰



寇特

黑手黨中的新興重要人物，因在一場惡鬥中受了重傷，瀕死邊緣時亞卡洛救了他，也給了他一種新的生命與力量。之後，在英國倫敦暗地裡進行黑暗勢力的擴張，殺人無數也使原本平靜的世界陷入恐怖的陰霾。

泰迪

美國陸軍上尉，剛與新婚妻子海拉渡完蜜月，即被調到越南參加越戰。他只想早日結束這場不值得打的戰爭 … 返鄉與妻子團聚 … 可是天不從人願。一次例行的巡邏任務中，全連中伏、全滅，唯一倖存的他卻失去雙腳，躺在水窪中等死。當他失去知覺後，隱約覺得有人在他耳邊細語…〞若撒旦給你一個重生的機會，你願意效忠撒旦？〞…想到最愛的妻子，他毫不思索的回答：〞我願意，既使教我出賣靈魂，我也願意。〞…〞你妻子昨天因失火來不及逃出，燒得面目全非，已經死了。你若願意效忠，我可以讓她復活，但是除非你能幫撒旦復活，否則你夫妻倆永遠沒有相聚的一天。〞…〞我願意！〞。



海拉

在泰迪前往越南後，思念之情與日聚增。一場夜晚的大火，燒掉了一切，也燒掉了美好的未來。思念使她忘卻烈火灼身之痛，痛的是她再也見不到泰迪。火燄中向她走來的亞卡洛，宛如天神般拉著她的手，帶給她對未來的希望。〞順服我，順服撒旦，妳將有一個全新的未來！〞，一句話，改變了她的命運。

德古拉

黑暗中，他擁有強大的力量，只爲了心愛的女人背棄一切。亞卡洛的介入，給了他一絲光明的希望，或許這只是個幻夢，不過一點機會都不放棄的他，縱使亞卡洛承諾讓她回到他身邊只是個謊言，他還是會去嘗試。反正這世界變成什麼模樣於他來說並不重要，重要的是她。

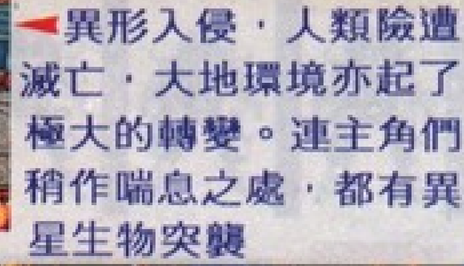
特殊的敵人造型

總數將近 50 個敵人造形，完全依時空背景之不同而設計，不會有不搭調的情形發生。各種敵人皆有其獨特的攻擊方式，且均採亂數決定出現地點、路徑，因此每玩一次都有新的感受，沒有以往射擊遊戲刻板、重複的弊病。音樂及音效部份，有支援 AdLib、聲霸卡或其相容卡、GM 音源。每關因不同時空而有不同的背景音樂，或搖滾、或舞曲，皆能帶動緊張又熱鬧的氣氛。

如果你是一個喜愛射擊遊戲的人，那麼這套由至通資訊所製作的『時空特勤組』，就應該可以列入你的挑戰對象之一。

◄異森林中的大戰，天禽、蜘蛛魔、地獸，傾巢而出，該如何找到致勝之道

►蝠魔與獸牛人最爲猖狂，但他們的攻擊力卻是一流的。



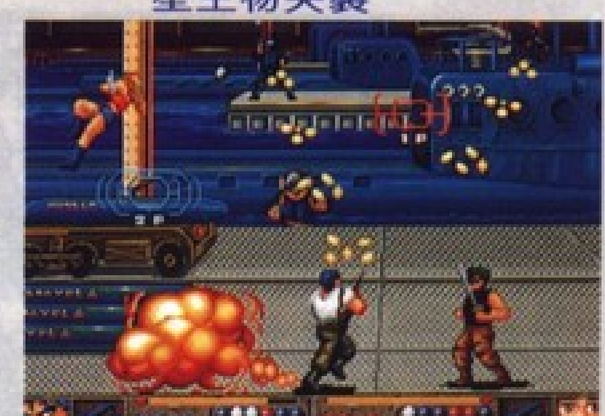
◄異形入侵，人類險遭滅亡，大地環境亦起了極大的轉變。連主角們稍作喘息之處，都有異星生物突襲



▲越戰時期的激戰場面，有來自陸上、空中的攻擊，也有不要命的自殺式攻擊



▲來自機場的混戰，連續的空中攻擊及壓迫性的近身砍殺，讓你心跳加倍



►潛艦塢的突擊戰，槍林彈雨，手榴彈齊下，還有何處可躲？



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略	磁片版	七月底	機種：386以上 記憶體：2MB 顯示：VGA 音效：SOUND BLASTER 操作：滑鼠
製作公司	出版公司	國內代理	
工畫堂	工畫堂	華義國際	

和地球政府簽訂停戰協定後，和平終於再度降臨歐姆尼惑星，歐姆尼政府為了縮減軍備，於是解散特勤機甲隊，開始整頓戰後的歐姆尼。

沒想到歐姆尼的和平只有短短的三十八個月，新的問題又再次發生在這塊土地上。這次點燃戰火，卻是因為新舊移民之間的對立，反政府勢力吉亞士瞬間抬頭，歐姆尼政府和吉亞士軍不久即發生內戰。歐姆尼政府決定重整軍備，於是特勤機甲隊又要再度上陣了。



漂亮寶貝二度登『台』，比一代更富內涵特色

二代的特勤機甲隊當然也是由那群漂亮寶貝所操縱，不過經過三年多的歲月，或多或少總該有些轉變，無論從髮型到服裝，都有頗大的更動，比一代更加亮麗動人。此外，二代更加入了六位新隊員，使得陣容更加鼎盛。

同樣的，二代也是有九個任務等著您去完成，是否困難是見仁見智，不過絕不是三兩下就能把敵人擺平的。而戰鬥地形也作了大幅的修改，最震撼的改變是地形呈現立體，有高低差距之分，因此在執行各種任務時要特別注意行進路線，因為已經不能像一代一樣橫衝直撞了，許多的地方都是不能隨便通過的，那要怎麼辦呢？遊戲中提供了可以隨時查閱的地圖；地圖共分兩種，一種是戰鬥地形圖，就是一般的鳥瞰地形圖，另一種是二代的新功能立體地形圖，這地圖能讓您對所處的環境有很清楚的了解，建築物的分佈以及高低的落差都顯示得很明確，而且更可以從四個不同的方向去觀察，當您對地形有所了解後，要如何躲藏、迂迴進攻、前後包抄……等都不是問題了。

立體地型圖

部隊編成畫面

二代在部隊編成畫面上也有很大的更動，總共可以有三種顯示方式；一種是在螢幕左方三分之二的範圍內顯示尚未編制的隊員，另一種是在螢幕右方三分之二的範圍內顯示已編制的隊員，第三種是把螢幕分為左右兩半，左邊顯示未編制隊員，右邊顯示已編制隊員，要如何選擇就隨玩家的愛好了。

經過三年多休養生息的特勤機甲隊，外觀也已經有所不同了，如今這些戰鬥女神們已經浴火重生，並且帶著新型裝備、整裝待發，期待您再次率領她們，為保衛歐姆尼惑星而奮勇出擊。

一代及二代裝備比較







二代的隊員表……

人物介紹

1 哈蒂・紐蘭多

獨立戰爭時，帶領著重型機甲（ POWER LOADER ）所組成的特勤機甲中隊，活躍於戰場。是歐姆尼獨立戰爭中作戰行動部隊的實際指揮官。不只擁有沈著冷靜的頭腦，且具有正確果敢的判斷力，因此能在險惡的戰況中，引導部隊走向成功之路。在獨立戰爭後，她的成績獲得政府的肯定，進入國防部從事軍隊的編制和重型機甲的研發新計劃。在和吉亞士軍的戰爭爆發後，她重新被任命爲指揮官，並重組解散了的特勤機甲中隊。雖然她已經不再進入戰場參與實際作戰，卻仍然深受部下們的信賴。



2 姚飛倫

所屬／海軍
階級／中校



代替哈蒂・紐蘭多成爲機甲中隊的新作戰隊長。她是以優秀的成績自軍校畢業的精英。在獨立戰爭時，是位頂尖的駕駛員，在隊上相當活躍。屬於行動派的她，一定能擔任好新隊長的職位的。



3 米莉特・艾凡莎

所屬／空軍
階級／准尉

判斷力強、擁有出類拔萃的運動神經，使得她非常擅於重型機甲的接觸戰鬥。相反的，卻有較爲神經質的弱點，所以在埋伏、或是需要提高警戒心的戰鬥上比較薄弱。和軍校同期畢業的菲絲・斯德蒙是非常要好的朋友。



4 愛雅笙・米諾爾

所屬／陸軍
階級／中尉



出身於空軍戰術研究班的特技飛行員，因此有「特技演員」的外號。因爲哈蒂的引薦而進入機甲中隊，是個從駕駛飛機轉而駕駛重型機甲的隊員，在隊上稱得上是個異數，但是在操作技術上卻是無話可說。

5 菲絲・斯德蒙

所屬／陸軍
階級／少尉



在獨立戰爭後期時，表現相當活躍。可駕駛戰車及重型機甲，而且無論戰況多麼激烈，任務多困難都能夠脫離險境生還歸來，所以有「不死鳥」的綽號。通常都可以冷靜並愼重的採取行動，唯一就是會因爲婦人之仁而破壞整個步調。



6 艾咪・巴希克

所屬／陸軍
階級／上尉

甜美的臉蛋，甜美的聲音，加上又非常愛吃甜食的「 CANDY GIRL 」。因爲她容易快樂滿足的性格，部隊以外也擁有許多的仰慕者。而且因爲有無論如何吃甜食都不會胖的體質，所以擁有機甲中隊裡其他隊員羨慕的身材。



7 法黛西・艾克曼

所屬／海軍
階級／少尉



來自參謀本部調查局，頭腦相當的靈活。但因爲是個不將情緒表達在臉上的人，所以讓人感覺不容易相處。她是個非常優秀的駕駛員，沈穩快速的攻擊給她帶來「獵豹」的稱號。非常喜歡貓，尤擅於家事。



8 瑪可・比亞斯

所屬／海軍
階級／少校



原本是宇宙軍中的宇宙船駕駛員，在接受歐姆尼軍的高層宇宙軍增強計劃時，被哈蒂列爲機甲中隊新成員中的首位人選。不僅擁有心思細密的行動，在緊急時也具有準確的判斷力。有「宇宙船的舵手」之稱。



俠客英雄傳 3

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	未　定	八　月	機種：386 以上 記憶體：4MB RAM 顯示：VGA 音效：S/GM/U 操作：K
製作公司	出版公司	預定售價	
精訊資訊	精訊資訊	未　定	



明朝於明世宗時期，朝廷政權已呈現衰敗現象，內部亂事連連，政治不穩定導致社會不安、民生凋敝，老百姓因饑寒交迫紛紛起而作亂，而朝廷方面又因朝中大事被宦官把持，一般大臣又在錦衣衛監視下敢怒而不敢言；除此之外，北有奄答犯邊，東南沿海又受海盜倭寇騷擾，造成中國史上一個紛亂不安的時期。本遊戲就是以此時代背景而發展出來的角色扮演遊戲。

延續一代的劇情，玩家再度當大俠



延續俠客英雄傳一代的故事，男女主角鏟除魔教教主後，即定居在沿海的一個小漁村，一年後兩人產下一子，日月如梭時間很快的經過了十年。某日下午主角（一代男女主角之子暫定姓名爲張知秋）在外遊玩，倭寇突然來襲，其父適巧出外打漁未歸，母親則爲救主角及村人不幸犧牲，而主角亦遭受重傷，正當危險之際，所幸其父母之友－俠客〔龍霸〕出現救走他。爲能醫治張知秋之傷，龍霸將他帶至西域，乞求西域光明聖教教主施以龍象般若功治療其傷，張知秋傷好後就留在西域學藝。十年後張知秋長大成人且學得一身好武藝返鄉，而其父已不知去向，張知秋乃向京城出發尋找父親。

往京途中在海邊救起遭遇海難的荷蘭人－卡爾，卡爾因感激張知秋相救之恩，遂與之同行，不久兩人又在小酒館中誤打誤撞的救了遭朝廷追捕的五毒教門人－阿鳳。但卻反被阿鳳下毒要脅一同前去解救其師父，兩人無奈之下只好與她一起前往京城。

其時明世宗爲了控制整個武林，特派宦官嚴公公舉辦一次規模龐大的武林大會，美其名是選出武林盟主，實則爲讓各派自相殘殺，削弱以後可能作亂的能力；再將武林殘存勢力收歸旗下以便於掌控，如有不聽號令者則予誅殺不赦。此時東南沿海地區時常遭受倭寇侵擾，原本倭寇只是三五成群爲害地方，但近年出現了一位武功深不可測的武士－〔炎魔無天〕，他在極短的時間就整合了零散的倭寇，組成了一支可怕的武力，明朝水師雖數次與其交鋒，但是幾乎每次都是全

軍覆沒。

張知秋三人一路北上，歷經艱辛最後抵達京城，揭發朝廷陰謀後，正欲誅殺嚴公公以爲天下英雄報仇時，明世宗之弟－齊王正欲奪取朝政；三人因緣際會的捲入了這場奪權陰謀中…

在遊戲中除了主角外還有幾位重要人物，會依劇情的進行而出現在遊戲中；如女主角阿鳳出身是五毒教，因其師父被嚴公公所抓，爲救其師而在張知秋及卡爾身上下毒以要脅他們救出師父；主角身邊另一個伙伴爲卡爾，他的個性開朗外表輕浮幼稚，實際上的身份是荷蘭的王子，在前往中國途中被日本倭寇襲擊，幸好跳海逃生在海邊被張知秋所救，因此便與張知秋一同行走江湖，本身對火器及機械非常有研究，在遭遇敵人時其火器時常能發揮壓制的功效。而嚴公公則是朝廷用來壓制武林人物的絕世高手，其成名絕技爲先天罡氣威鎮天下武林；幫明世宗策劃武林大會，以讓各門派之間自相殘殺，爲人陰險狡詐被他害死的江湖人物不計其數。故事的時代背景因發生在明世宗時，主角將會因此而牽涉入齊王與明世宗的權位之爭；齊王英明神武本是繼承皇位呼聲最高者，因曾出使日本與日本忍者及東瀛海盜有極深的淵源，在其先皇駕崩時被明世宗騙去日本出使因而失去皇位，也因此與明世宗結下極深的仇恨。

寫實的戰鬥動畫，新穎的武器特技

流暢的戰鬥動畫





本遊戲由 32 位元程式撰寫，系統的要求並不算高，玩家只要有 4MB 記憶體及386以上之 CPU 機種就可輕鬆的進行遊戲；遊戲行走畫面採用多重捲軸效果，而且加上雲彩、陰影、半透明煙霧、大風雪雪景及各種放大縮小之功能，在視覺效果上更具真實感。在戰鬥場合的畫面，設計小組爲營造真實氣氛，特別採用立體全螢幕動畫畫面，舉凡敵我雙方之攻擊或特殊之氣功暗器皆以數十至數百張不等畫面構成，並且再加上旋轉、放大縮小及透明之效果，另外在敵我雙方的細部動作上，設計小組也作了很生動的描繪。

在劇情考量上，本遊戲則以大量之人物動畫方式來貫穿全場，讓老手可以享受看故事般的劇情，而新手也能很快進入狀況，感受遊戲的樂趣；對於遊戲中的人物背景設定，設計小組參考其時的社會環境，而設計了許多新奇的事物，如具日本古風味造型之忍者、武士，參考佛教經典的西域光明聖教的諸法王外型，另外如武功、武器、暗器之設計，甚至加入了數種火力強大的火槍火炮，在遊戲中你將會看到刀劍對洋槍、傳統與科技對決的有趣畫面；你也會遇到中國神秘的奇門玄學所構築的明朝陵墓，或是日本西洋科學所製造出的超巨大船艦，以及許許多多參照真實建築的村莊城鎮景觀等。整個遊戲的設計是以讓玩家玩得愉快爲考量，喜愛一代的玩家請拭目以待！





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
射 擊	光碟版	未 定	主機：486-33 以上 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：S 操作：K/M/J
製作公司	出版公司	國內代理	
彩 虹	彩 虹	未 定	

彩虹高科技繼『夢幻奇兵—齊秦』歌星的 3D 場景精緻光碟，又開發另一光碟遊戲『聖戰悍將 Cyber Clash』3D任務射擊解謎遊戲。讓光碟玩家也可享受到國人自製的國際型遊戲。

打擊黑暗惡博士、拯救天空城女王

在西元 2880 年，人類大量應用從仙魚星球開採的逆重力礦石，做爲建築材料。使得逆重力礦石成爲星際間重要礦料，但資源有限，各星球人爲爭奪礦權，爆發星際戰爭，仙魚星球被毀滅。部份倖存下來的仙魚星人搭乘星船逃難至中立且愛好和平的地球。而仙魚星人的乘星船即地球人眼中的天空城，可長時間漂浮於空中。話說維繫天空城市安定飛行有兩個主要因素—天空城之鑽及唱聲令人神往的天空城女王 Kelly。有一天，黑暗博士 Vince 在他的指揮部休息的一個機會中，驚訝地發現天空城女王 Kelly 美妙的歌聲，因而對天空城女王一見傾心，計畫在女王下次醒來後，將之挾持。

掃除前方障礙之連續動畫

C4-2015.GIF

C4-2020.GIF

C4-2025.GIF

C4-2030.GIF

C4-2035.GIF

C4-2040.GIF

C4-2045.GIF

C4-2050.GIF

C4-2060.GIF

C4-2065.GIF

黑暗博士 Vince 的詭計得逞了。天空城因女王 Kelly 不見了，正面臨解體的命運……，而女王 Kelly 也因遠離天空之鑽，身體日漸虛弱即將死亡。天空城很久以來，傳說將有一位英雄會出現解救他們的危機，而這位英雄一就是你！

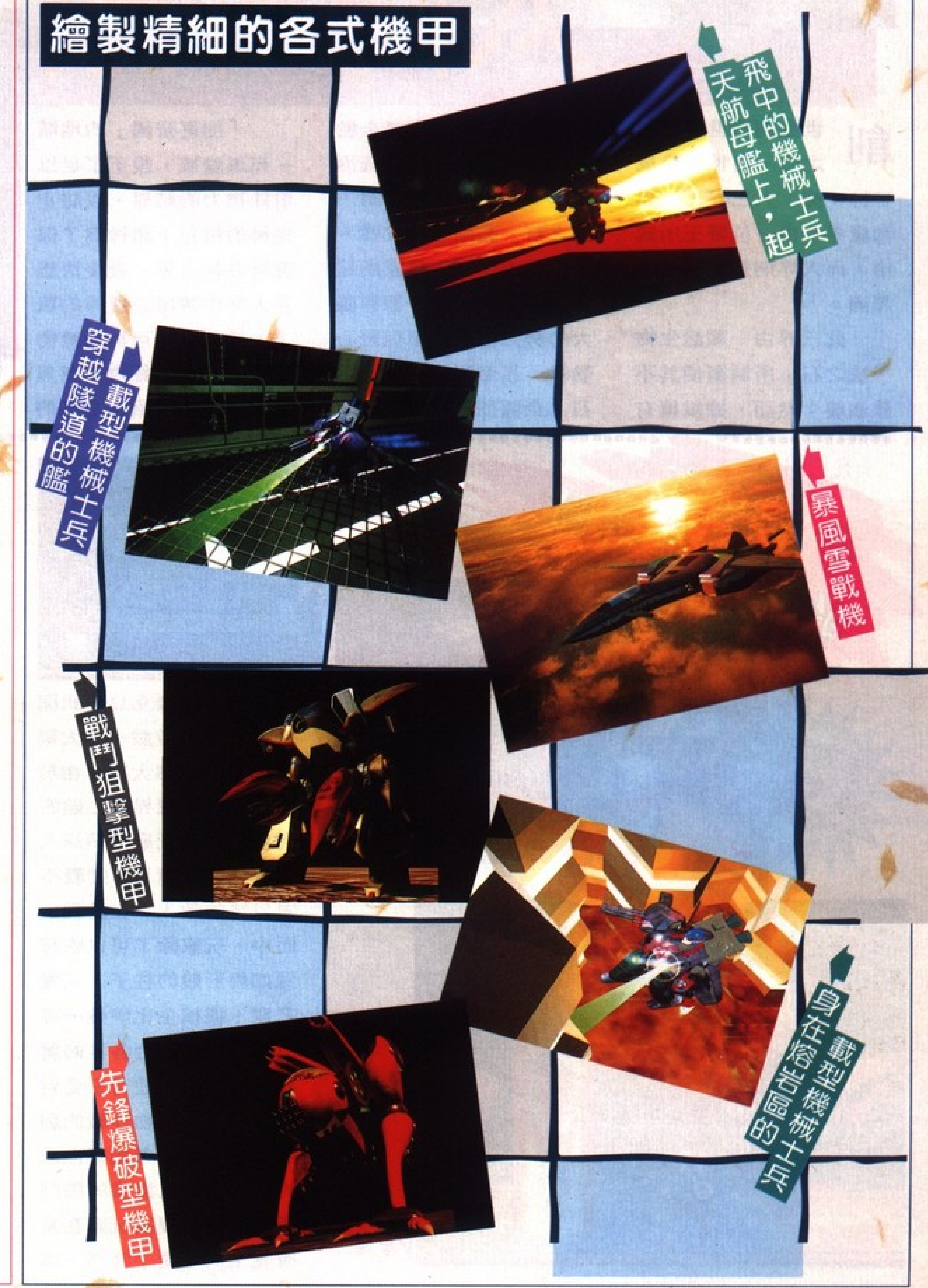
話說你扮演的主人翁 Bart 受著三百公斤金幣獎金的誘惑，往天空城徵召告示前去，尚未到達的路上，就受到敵人的攻擊，好不容易逃過後；又掉到一個陷阱洞裡昏睡過去，雖然是被仙魚星美女 Ann救醒，還得到一台排除萬難的萬用型電腦，但電腦上卻另裝有預防叛變的小型彈，還被 Ann 調錯爆炸時間，於五分鐘後引爆，你必需趕快查看操作你的電腦，把時間調整延後，否則五分鐘一到遊戲就會結束；另外一個難題就是，飛行至敵人巢穴後，才發現戰力相差懸殊，因此你得馬上改造你的作戰武器，變成一終極V型機器人，與敵人作戰……經過以上三“大”關，才是正式遊戲的開始。因此未來解救的路上，可謂困難重重，想做英雄並不是那麼容易的。所幸你 Bart 是一位擁有聰敏智慧，具有電腦、機械天賦的頭腦，一定可以很快通過炙熱的岩漿區、古代巨石區…等難上加難的關卡。

國人自製的精緻遊戲

本遊戲你要通過多個關卡，可任易地選擇遊戲的難易度，要先通過三小關的靜態解謎遊戲，才可以暢玩刺激的動態射擊遊戲。有多層捲軸，具有速度多變性的進行遊戲及炫麗場景。

『聖戰悍將』不只是單調的射擊遊戲，還必需腦力激盪，才能通過。包括腦力測驗、反應考驗、敏捷度的天空層面空戰任務、地上層面作戰及地底下決戰…等十數種作戰任務。全部採用 3D 動畫製作的『聖戰悍將』，讓你感受包含解謎、機智、飛行、射擊快感的全方位光碟遊戲的迷人之處。

繪製精細的各式機甲



天航母艦上，起飛中的機械士兵

穿越隧道的艦載型機械士兵

暴風雪戰機

戰鬥狙擊型機甲

身在熔岩區的艦載型機械士兵

先鋒爆破型機甲



太陽神殿

■遊戲類型：射擊
■預定版本：磁本
■預定發行時間：未定
■製作公司：傑克豆
■出版公司：宏申
■預定售價：未定
■硬體需求：
※機種：286以上
※記憶體：570K 以上
※顯示：VGA
※音效：S/MT-32

創世主創造世界萬物之時，將世界分成了神、魔、人三界，神界和魔界各由一位帝王所統治，而人界則是形成各個邦國。

此三界由一顆活生物「法之石」所制衡使其不致崩壞；然而，據說擁有法之石的人可以顚覆全世界，使世界大亂進而統治三界，此傳言使魔界對「法之石」開始虎視眈眈。

其中〝卡〞魔族所建立之〝加夏帝國〞擁有強大的勢力範圍，不但野心勃勃，甚至還偷走了法之石，企圖征服三界。

「加夏帝國」的地域－死黑魔域，設下了足以消除神力的結界，以防止衆神的侵犯；諸神爲了保護神界和人界，最後決議在人界中選出最優秀的戰士，讓其配帶可消滅魔物的最強武器，好攻入死黑魔域，達成奪回法之石的艱鉅任務。

令人激賞的美工與構圖



西洋神話似的場景

橫向捲軸的進行方式



詭異奇特的神殿

以上爲傑克豆資訊開發中的動作遊戲－〈太陽神殿〉的故事大綱。由於這是以攻打魔界爲主題的遊戲，因此玩家必須深入詭異未知的魔域，迎戰不同以往的敵人；在遊戲畫面中，玩家除了可以欣賞到如異形般的柱子，死魔之窟，機械生化堡壘…等所構築而出融合各界的魔界場景之外，並可享受到與獨特造型魔物作戰的刺激快感，而兩者相融而成的一幅幅令人激賞的戰鬥畫面，更能提高玩家在其視覺上的享受。當然，本遊戲除了在畫面上力求視覺效果外，並在遊戲中配有極爲動聽的音樂及逼眞的音效，以達到玩家身歷其境的效果。

遊戲中共分十三關卡、六大魔將、及一大魔王，怪物造型獨特且動作設計具有相當的水準，再加上320× 240 256 色橫向捲軸的畫面，玩家必定能體會充滿詭異氣氛的魔界空間。在這充滿類似歐洲神話故事性的遊戲中，到處可見希臘、羅馬式的建築，及充斥著以歐洲怪物造型爲主的魔物，身爲主角的你該如何勇猛地過關斬魔，打倒六大魔將、擊敗最終魔王而順利奪回法之石，達成諸神派給你的任務呢？喜愛動作冒險遊戲的玩家，這一款是你不可錯過的選擇。



古大陸物語

■遊戲類型：戰略 RPG ■發行版本：磁片／光碟版
■出版公司：TGL ■製作公司：TGL ■國內代理：松崗
■預定發行時間：8 月中旬 ■硬體需求：☆機種：386 以上
☆記憶體：2MB ☆顯示：V ☆音效：S ☆操作：K/M

我想大家對 TGL 公司所出版的古大陸物語系列，這個目前在 98 上堂堂進入第五代的作品，應該不會感到陌生，在今天，他們終於將在 PC 上跟大家見面了！

爲了故事的完整性，日本方面的改版計畫相當完整，從第一代的作品開始移植，並配合漫畫及卡通的推出，企圖營造另一股新旋風！而爲了使國內的玩者不落人後，國內的松崗公司與 TGL 公司合作之後，決定同步推出中文化的產品，當然，在價錢上自然將較日本…便宜許多，不過，在正式的遊戲出現之前，先爲大家介紹一下它的故事背景吧！

「費爾薩利亞王國」，這是一個有著四大種族的世界，有一天被從魔界來的謎樣男子〃魔王〃所率領的軍團襲擊，所到之處可說是一片披靡，幸而在各種族團結一致的對抗下，魔王被打回魔界深處，並遭到封印鎮壓，而解除封印的關鍵則分別由四大種族執有；爲了紀念這件偉大的功績，王城便遷移到封印處，人們看見巍峨的皇城就會想起大家協力共度的歲月。

和平的日子過了好幾百年，但當國王因病去世，由王妃繼任王位之後，一切就改變了－－在某個灰暗的夜裡，王城深處的祭壇傳出呢喃的聲響，一個神祕的女子高舉著右手，手上的戒指突然發出眩目的亮光，接著天空劃過一道閃光，雷鳴不斷…。

沒人知道王城發生了什麼事，而從那天起，也不再有任何消息從皇城中傳出，但卻出現了謎一般的軍隊，這些由怪獸所組成的軍團四處作亂，打著〃魔軍〃的旗幟侵略各地，人民又陷入了長久的恐慌當中。

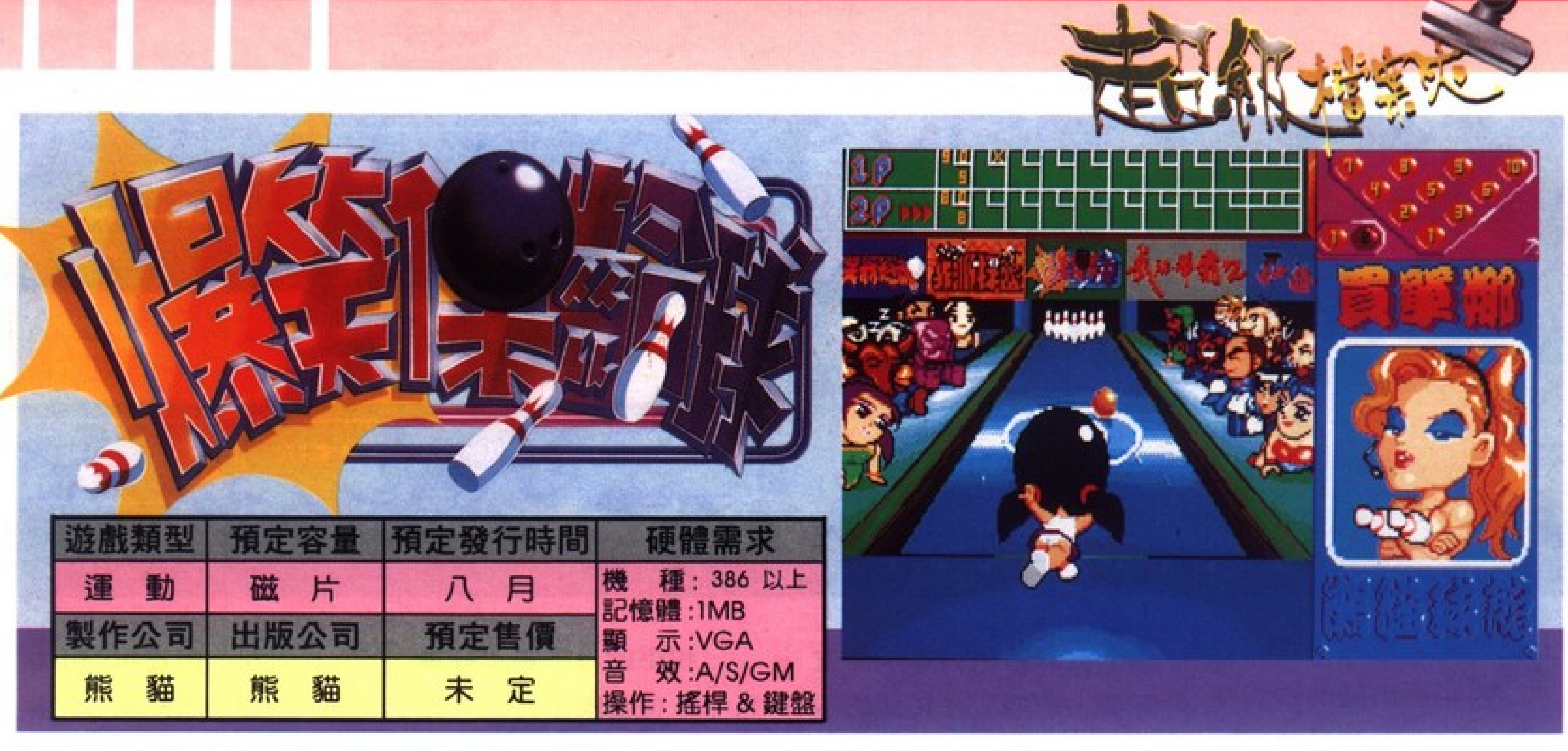
而在一個邊境的小村落中，有一名剛滿 18 歲的青年，他在接受名劍師的指導之下，贏得了武鬥會的優勝，但對他來說，除了能報雙親被魔軍所殺之仇外，一切都不算什麼，而就當他欲外出踏上進一步的修煉之路時，魔軍又再度肆虐這個小鎮，故事就這麼開始了…。





在爲數十五段的關卡中，有相當多的劇情分支，加上許多角色穿插於其中每每都將一段悲壯的歷史呈現在各位玩者的面前，由此交織而譜出的壯烈史詩，絕對是筆墨所難以形容的。

而四大種族、六大系、十八種不同的職業，各有不同的特殊能力及攻擊方式，配合獨特的戰鬥畫面，將遊戲的進行方式做了極重大的變革，這些就有待大家一同來發現了！



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
運　動	磁　片	八　月	機　種：386 以上 記憶體：1MB 顯　示：VGA 音　效：A/S/GM 操作：搖桿 & 鍵盤
製作公司	出版公司	預定售價	
熊　貓	熊　貓	未　定	

喜愛運動類的玩家又有福了，熊貓軟體繼〝爆笑躲避球〞後，即將推出〝爆笑保齡球〞，再度攫獲衆玩家的笑神經，一方面滿足玩家打保齡球的快感，一方面讓玩家享受輕鬆逗趣的打球過程；據熊貓企劃表示，目前全台灣的保齡球風潮，正如火如荼地在各地流行，爲了讓玩家即使無法眞實地打到保齡球，也可在 PC 上過癮，因此製作群特地設計了此爆笑保齡球來方便玩家，充份達到休閒娛樂效果。（老少咸宜哦！）這次的爆笑保齡球，仍延續了熊貓一貫的流暢度及可愛的畫風，主角是來自世界各地的保齡球好手， SD 的可愛造型更增添此遊戲的爆笑趣味性，除了爆笑逗趣、簡易的操控外，保齡球的眞實感也展現無疑，不論是球的滾動、球瓶的撞擊都非常眞實，再加上音效的配合，還眞讓人錯愕，以爲在保齡球館現場呢 ?! 據說還有超大特寫鏡頭，絕對讓玩家有不同一般保齡球遊戲的視覺感受。

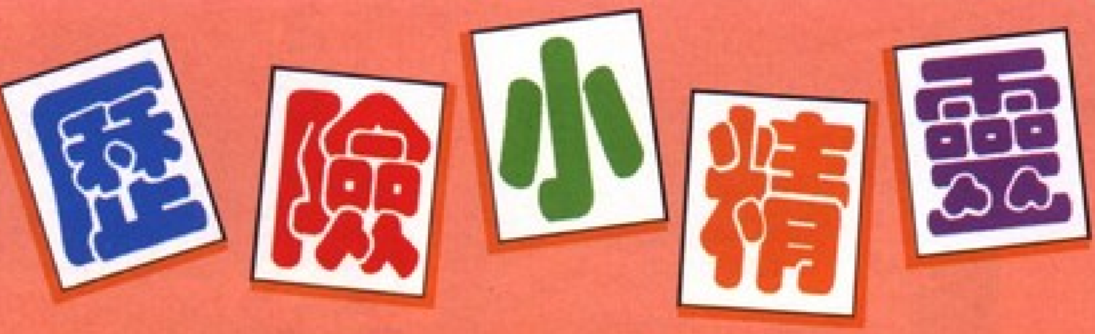
雄貓再次爆笑出擊，輕鬆逗趣大搞怪

這次玩家將要代表某一國家，去參加四年一度的百萬獎金盃保齡大賽，擊敗其他對手獲得殊榮；當筆者看到各個國家的代表選手時，已經〝忍味條〞的大笑一番了，這些選手分別是台灣理小容、日本宮澤不理惠、美國買單娜、英國福耳魔斯、法國拿破輪以及德國吸特勒，這群人擺著平常的工作不做，竟跑來參加保齡球大賽，甚至有些人去非洲探險尋寶不成，心有不甘，想在保齡球場上再逞威風，希望能拿著獎金抱著獎盃光榮回國；你能想像他們打球時的可愛、爆笑模樣嗎？每個人豐富的表情加上令人噴飯的語音，讓你不笑都難哦！　除了爆笑、逗趣外，在遊戲操控介面的設計上，製作小組以簡易、人性化及玩家的熟悉性等因素來考慮，熊貓企劃提到了他們權衡的過程：一個運動類型的遊戲，必須去考量它的眞實性及遊戲性，如何在此二者間達到平衡，一直是我們討論、拿捏的重點，像之前的〝爆笑躲避球〞到這次的〝爆笑保齡球〞，設計者希望玩家能用最簡單的操控，來達到最大的遊戲性；以爆笑保齡球來說，如何讓玩家能充份感受打保齡球的快感及樂趣而又不至太複雜呢？相信在遊戲中玩家就會找到答案的！就筆者所知，此次〝爆笑保齡球〞的操控非常簡單，不用很費事的去下一堆指令，所以很容易就上手，但是，如果想有好成績的話，就要憑本事了，因爲操控雖然很簡單，仍有一些要素需考慮，像力道、角度、位置等並且要配合角色的球路及球館的特性，所以玩家在丟球時，可不能每次都從同一點丟哦！否則變成洗溝王，那可糗耶！至於遊戲中提供了那些球路及球館呢？筆者也忍不住要賣個關子，不告訴你，自己發掘比較有趣，反正有圖示嘛！遊戲模式則分爲單人遊戲及多人遊戲，玩家可招待親朋好友一起比賽，球場上見眞章，大家拼個高下，筆者也忍不住要躍躍欲試了。

整體來說，熊貓軟體這次發行的〝爆笑保齡球〞，將帶給玩家在課業繁忙、壓力太大的現在生活中，一個抒解緊繃神經的娛樂空間，以輕鬆的步調享受打球的快感，但是記得把肚子捧好哦！以免笑得太……想想看把保齡球館帶回家的感覺！根據可靠消息來源，這款〝爆笑保齡球〞即將在 84 年 7 月底熱情引爆，各位玩家準備拿出看家本領吧！



活潑可愛的人物及場景



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動作	10MB	未定	386 以上 鍵盤 / 搖桿 2MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
FAMILY PRO	KOGA	歡樂盒	



在一個奇幻的國度，邪惡的魔王又掙脫了封印，四處爲非作歹。這時故事的英雄：搖滾貓小皮與變種青蛙吉弟，這一對活寶兄弟，爲了拯救生靈於煉獄，毅然踏上了懲奸除惡的不歸路……呃！…不是，是英雄路！



在遊戲環境設定上，設計得相當完備；舉凡難易度、遊戲速度、音樂及音效測試、接關次數以及操作按鍵皆可以自由設定。同時也支援搖桿操作。關於角色的動作基本上有：一般攻擊、推倒、飛踢、跑、衝撞、寶物助攻與特殊攻擊，並且可以撿拾地上的物品拋擲或攻擊敵人。另外累積一定數量的能源寶物，角色將會變身，同時各種能力的屬性也將大幅提昇，可以說是設定內容相當豐富的動作遊戲。登場的反派角色，也是無奇不有，有騎著機車的鷹頭人、戴著拳擊手套的蜥蜴蛋糕、餅乾怪、石頭人、木乃伊…等等。



中文化的動作遊戲

雖然這種背景故事架構，實在是老掉牙的模式，但是遊戲中正邪角色逗趣的演出，卻是 PC 動作遊戲上少見的佳作！歡樂盒公司預備配上中文語音，及將遊戲中的顯示文字更改爲中文，在不久之後推出。

預定中文化的劇情畫面



不同屬性的可愛主角

這個遊戲是以類似街頭快打的方式進行，玩家可以由兩個角色中隨意選擇其一。進入遊戲後，將由玩家操作其一，電腦操縱另一角色爲您護航。兩者的屬性多少有些許差異，建議您多玩幾次後，再選擇固定的角色練功吧！這個遊戲當然也可以兩人同樂，而且雙人模式下，還會發生許多有趣的事。

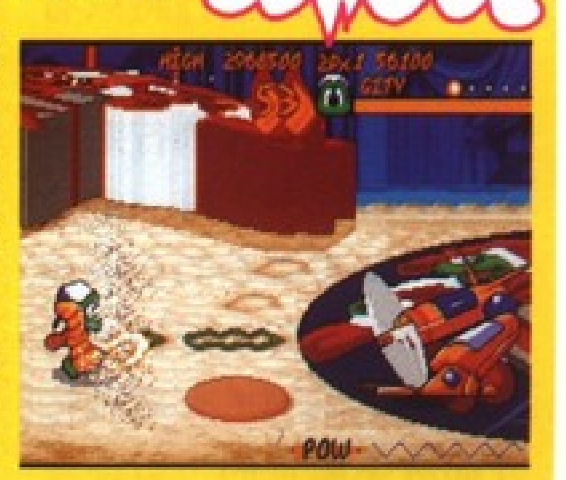


造型可愛的兩位主角

逗趣的造型及簡單的操縱

與首領展開對決

整體而言，歷險小精靈討喜的造型與遊戲性，加上良好的操縱性，對於喜歡動作遊戲的玩家，絕對是不可錯過的好遊戲。如果還擁有十字搖桿的話，那可就太完美了。



原星



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
模 擬	CD-ROM	八月	主機：486 以上 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：A/S/M 操作：搖桿 &K
製作公司	出版公司	國內代理	
ECSTASY	歡樂盒	歡樂盒	

2145年的地球由於環境被破壞，資源枯竭，嚴重威脅到人類的生存，人們紛紛前往其他行星開拓資源，尋找一塊心中理想的淨土。

地球上最大的財團〝宇宙財團〞不但努力開發屬於自己的資源基地，且雇用了〝宇宙海賊〞爲其守護寶貴的資源，但是時間一久，實力越來越壯大的海賊反而建立掠奪自己公司的〝運輸船〞，使得財團深感困擾及害怕！這些無法無天的海賊就這樣的不斷擴張自己的勢力，而使得宇宙大部分的資源都被其所控制住，此時的宇宙聯軍（爲了抵抗海賊而不得不組成的）在經過了無數次作戰失敗的經驗後，痛定思痛且組織了一支名爲〝FLYING TIGERS〞的打擊部隊，隊中全是一些身經百戰的高手，而身爲這支精英部隊中一員的您，要如何奪回珍貴的資源，及擊退兇猛無比的宇宙海賊，就看您是否有奮勇向前的精神和高超的飛行技術了！

不錯的片頭動畫，精彩的動人語音

看了以上的介紹，相信各位玩家都已猜到這是一部〝戰鬥飛行模擬〞類型的遊戲，爲了充實遊戲的內容且滿足玩家貪婪的嚴苛要求，光是遊戲資料量就輕易的超過了 300 MB，開場華麗過癮的 3D 動畫，精彩動人的語音效果，緊張刺激的故事內容，氣勢磅礡的背景音樂，再加上無與倫比的飛行操作界面，構成了這一部耗時超過兩年的超級製作，也由於資料量的龐大，〝原星〞的發行將只有光碟版！

在現今衆多飛行遊戲林立的情況下，每一個飛行迷對此類遊戲的要求也都有見仁見智的看法，有要圖形漂亮的，有要飛行介面專業眞實的，以現今硬體以及技術層面而言實在不太容易做到十全十美，因此如何平衡兼顧到每一個玩家的基本要求就成了製作此類遊戲工作人員最重要的課題之一，而〝原星〞爲了追求這個理想耗時如此之久也就是爲了能呈現給玩家一個滿意的產品，至於在敵人 A.I. 方面，除了癡狂成迷要求超高難度的飛行癡之外，其難易度的設計，相信都可以達到玩家們的要求。

〝原星〞在硬體要求配備上建議使用486以上，遊戲並且同時支援滑鼠與搖桿，在操作上相當的便利，至於音效與音樂部份除了支援 ADLIB、SOUND BLASTER 外，也支援 MIDI 音源，可使玩家在聽覺上有更好的選擇與享受。

〝原星〞預計在八月份上市發行，希望這個耗費多時的〝戰鬥模擬飛行遊戲〞能帶給玩家一個充滿想人像的空間與全新的感受！

歷經兩年時間開發，不僅含有大量動畫也搭配了全程語音像開場時主角騎摩托車的動畫就做得相當有水準，目前正加緊速度改版與的工作並且於專業版音室中配好高品質的中文語音，不久會以全中文的版本與各位玩者見面在飛過西方的戰機後不妨也來比較看看銀河飛將的本事。



飛行視窗畫面

3D 的人物造型





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
模擬養成	磁 片	七 月	主 機:386 以上 記憶體:585K 顯 示:VGA 音 效:A/S/M 操 作:K/M
製作公司	出版公司	國內代理	
HEADROOM	HEADROOM	歡樂盒	

誕生這個遊戲在日本遊戲界之所以會成爲鉅作，雖然是原畫者竹井正樹的關係，也因當時在日本 98 系爲養成遊戲的始祖之故。

看過這遊戲內容的玩者想必對竹井正樹的畫風留下深刻的印象，他曾製作過同級生一二代，龍騎士四代等。目前日本遊戲界及動畫界都炙手可熱，雖然目前國內也有幾家曾製作過類似的養成遊戲，不防玩家做個比較看看誕生是如何的不同。爲何在日本受到那麼人的喜愛，而成爲經典鉅作名譽。

誕生是一個培養 SUPPER STAR 的遊戲，你就是經紀人必須將三個月，自願讓您培養的美少女妹妹們，將她們養成 SUPPER STAR ，並且要在第一年時就得到新人獎，第二年得到藝人獎，所以囉自爲經紀人的您，可要好好栽培咱們的美少女妹妹。無時無刻的照顧她們，必要時還要哄著她們，最重要的你還須讓她們信任您、擁戴您，這樣她們才會好好的聽您處置。用您獨到的眼光，使挖掘的三位美少女妹妹們，如何使用有效的計畫教育、訓練、策略、運用及行程安排，使這三位淘氣又個性截然不同的妹妹們，成爲紹級偶像；她們分別是伊東亞紀、藤村和田中久美。



東瀛明星養成遊戲,繪畫風格自然美麗

伊東是個迷糊傻大姊型的女孩子，對朋友非常熱心、非常親切，若朋友有難她都會義無反顧的拔刀相助，是對朋友非常好的女孩子，而相反的藤村妙理是一個非常任性的女孩子，（只要是的喜歡，有什麼不可以主張者，不論別人怎麼說也不會改變自己的想法，有時時常做一些普通人無法理解的事情，非常淘氣也時常喜歡惡作劇，最後一位是一個衝動又行動派，做事通常不經過大腦，所以時常把事情把事情搞得一團糟，非常傷腦筋的女孩子田中久美。

玩家不只要費心的栽培，這三位有愛有恨的美少女妹妹們，也要注意強大的對手狀況，所以要排工作時間及行程表是很重要的工作，使這三位美少女妹妹們，能夠得到最佳的利用，您要稍微細心以免她們好不容易建立的影歌迷群衆漸漸流失，所以玩家們每次依據她們目前的狀況好好用心安排課程，很有技巧的加強她們的實力。

不論在體力、自信、信賴、常識、發聲、音感、演技、魅力，都要能夠兼顧到才可以培養明星，所以演技，發聲與練習最很重要的，多參加各項藝文活動來提高美少女們的素養，萬一過度的操勞會影響身體的健康，體力衰落時自然會生病，因此一切的行程都將被迫取消，也會影響受歡迎的人氣度，可是適當的鼓勵能夠增加少女們的自信心，但過度的自信卻又會造成副作用，有時給她們適當的休息，和常聽取她們的感言



可愛的美少女就是養成對象

是件重要的事情，若不關心她心思變化，只是一味的要求她們，及嚴格的訓練，她們對您的信賴度將會直線下降；自然而然她們將不再理會您的命令，且漸漸的變壞，影響形像及很快的斷送美好的前程。

每一週訓練之後，可以安排她們參加電視的演出，在綜藝節目與競爭對手比賽、機智問答，如果勝利，可以增加各項屬性值，及所有的數值都會影響到這三名美少女們的知名度，一定要均衡成長，並做一個好的經紀人要不然……。

一年的時間來培訓她們，不僅要有歌藝、演技、還要有頭腦等等…能不能成爲 SUPER STAR 就得看玩家平時的教導是否用心。

誕生磁片版是全程中文語音演出，在遊戲中不但看到美少女們優美姿態，還可以聽到她們親自表演的演技、聲音、及練習唱歌的聲音是一部推薦給玩家珍藏的好遊戲。



七月份

1 日 ● 仙劍奇俠傳 CD 版 【大宇】
類型：RPG 售價：810 元

5 日 ● 凍頂接龍 【光譜】
類型：益智 售價：150 元

6 日 ● 劍留痕 CD 版 【松崗】
類型：RPG 售價：1200 元

● 鐵血聯盟 CD 版 【松崗】
類型：動作 售價：1200 元

● 星艦迷航記 CD 版 【松崗】
類型：冒險 售價：740 元

7 日 ● 仙劍奇俠傳 【大宇】
類型：RPG 售價：720 元

12 日 ● 戰鬥飛車中文 CD 版 【軟體世界】
類型：動作 售價：990 元

● 鬼屋魔影 3 中文 CD 版 【軟體世界】
類型：冒險 售價：990 元

● 傑克大師高爾夫中文 CD 版 【軟體世界】
類型：運動 售價：700 元

● 炎龍騎士團 II 【漢堂】
類型：角色戰略 售價：630 元

19 日 ● 1995 冰上曲棍球大賽 CD 版 【軟體世界】
類型：運動 售價：700 元

● 王牌四分衛 CD 版 【軟體世界】
類型：運動 售價：700 元

20 日 ● 世紀末商業革命 【光譜】
類型：策略 售價：540 元

● 銀河英雄傳說 SCREEN SAVER & 壁紙集 CD 版 【微波】
類型：工具 售價：300 元

● 龍騎士 III 磁片版 【微波】
類型：RPG 售價：650 元

26 日 ● 倉庫番-玩家復仇版 【大宇】
類型：益智 售價：540 元

● 時空特勤組 【軟體世界】
類型：射擊動作 售價：未定

● 魔鬼達陣 CD 版 【軟體世界】
類型：運動 售價：700 元

上旬 ● 科學小飛俠 【天堂鳥】
類型：角色戰略 售價：680 元

● 美少女特勤組 【天堂鳥】
類型：RPG 售價：880 元

● 星城-綠洲計劃 【松詮】
類型：經營模擬 售價：590 元

● 蒙面俠 CD 版 【旭甫】
類型：冒險 售價：780 元

● 魔界之泉 【華義】
類型：RPG 售價：700 元

● 幽魂 CD 版 【第三波】
類型：冒險 售價：1600 元

● 宇宙傳奇 VI CD 版 【第三波】
類型：冒險 售價：未定

中旬 ● 先知的魔寶石 CD 版 【邁點】
類型：冒險 售價：未定

● 叢林風暴 【旭甫】
類型：動作 售價：780 元

● 阿達魔術師 CD 版 【松崗】
類型：冒險 售價：840 元

● 日蝕 CD 版 【富峰】
類型：策略 售價：780 元

● 比薩大亨 【第三波】
類型：策略 售價：580 元

● 比薩大亨 CD 版 【第三波】
類型：策略 售價：780 元

● 異星特警 CD 版 【第三波】
類型：冒險動作 售價：850 元

● 失落的伊甸園 CD 版 【第三波】
類型：冒險 售價：850 元

● 齊柏林飛船 CD 版 【第三波】
類型：策略 售價：未定

● 第 11 小時 CD 版 【第三波】
類型：冒險解謎 售價：未定

下旬 ● 巴蜀傳奇 【仕積】
類型：RPG 售價：未定

● 戰棋 【松詮】
類型：智育 售價：未定

● 無限飛行 CD 版 【松崗】
類型：模擬 售價：840 元

● 特勤機甲隊 2 【華義】
類型：戰略 售價：750 元

● 謀略王子 CD 版 【第三波】
類型：策略 售價：780 元

● 1942 太平洋空戰 CD 版 【第三波】
類型：模擬 售價：840 元

● 米蘭斯紀事 【精訊】
類型：RPG 售價：550 元

未定 ● 精靈物語 【鷹揚】
類型：戰略 售價：600 元

● 魔法公主 【鷹揚】
類型：RPG 售價：未定

● 誕生 【歡樂盒】
類型：策略 售價：未定

● 歷險小精靈 【歡樂盒】
類型：動作 售價：未定

八月份

2 日 ● 超時空戰將 CD 版 【軟體世界】
類型：射擊動作 售價：700 元

9 日 ● 超級大富翁 【軟體世界】
類型：智育 售價：540 元

16 日 ● 快樂設計家 CD 版 【軟體世界】
類型：應用工具 售價：800 元

23 日 ● 魔域傳奇-神聖之符中文版 【軟體世界】
類型：RPG 售價：580 元

30 日 ● 上海 CD 版 【軟體世界】
類型：智育 售價：700 元

上旬 ● 古大陸物語 【松崗】
類型：RPG 售價：650 元

● 汽車大亨 【松崗】
類型：策略 售價：600 元

● 魔法師寶典 CD 版 【全崴】
類型：RPG 售價：950 元

● 立體狂飆 CD 版 【旭甫】
類型：動作 售價：780 元

● 雲斯頓賽車 CD 版 【第三波】
類型：動作模擬 售價：850 元

● 正宗超級快打旋風 II TURBO 【第三波】
類型：格鬥 售價：670 元

● 銀河爭霸 CD 版 【第三波】
類型：策略 售價：980 元

● 爆笑保齡球 【熊貓】
類型：運動 售價：450 元

中旬 ● 赤日 【世紀縱橫】
類型：策略 售價：未定

● 王子傳奇 【漢堂】
類型：RPG 售價：未定

下旬 ● 英倫霸主 【松崗】
類型：策略 售價：未定

● 地獄之吼 CD 版 【松崗】
類型：冒險 售價：840 元

● 恐龍快打 CD 版 【松崗】
類型：動作 售價：未定

● 刀劍決 【花道】
類型：戰略 售價：未定

● 傳說紀元-黑暗之星 【微波】
類型：RPG 售價：未定

● 天才寶寶大競賽 【熊貓】
類型：益智 售價：未定

● 以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

未定	●獵殺 2310CD 版		【台晶】
	類型：動作	售價：未定	
	●超未來少女		【快樂天堂】
	類型：養成策略	售價：未定	
	●獸鄉的守護者		【華義】
	類型：戰略	售價：700 元	
	●俠客英雄傳 3		【精訊】
	類型：RPG	售價：未定	
	●小沙彌		【傑克豆】
	類型：動作	售價：未定	

九月份

中旬	●格鬥悍將		【熊貓】
	類型：動作	售價：未定	
下旬	●武姬神傳説		【第三波】
	類型：快打格鬥	售價：未定	
未定	●新世紀興亡史		【快樂天堂】
	類型：戰略	售價：未定	
	●美少女夢工廠 2CD 版		【精訊】
	類型：策略	售價：未定	
	● CRW Metal Jacket		【華義】
	類型：戰略	售價：未定	
	●太陽神殿		【傑克豆】
	類型：動作射擊	售價：未定	
	●魔境大冒險		【傑克豆】
	類型：智育	售價：未定	

十月份

上旬	●惡魔的饗宴		【弘煜】
	類型：RPG	售價：未定	
下旬	●風色幻想		【弘煜】
	類型：RPG	售價：未定	
未定	●魔石英雄傳 II		【天堂鳥】
	類型：RPG	售價：未定	
	●魔界聖女傳		【天堂鳥】
	類型：RPG	售價：未定	
	●絕地叛將		【全崴】
	類型：戰略	售價：未定	
	●鐵甲旗艦		【華義】
	類型：戰略	售價：700 元	
	●西楚霸王		【熊貓】
	類型：RPG	售價：未定	

十一月份

上旬	●雜誌玩家		【微波】
	類型：策略	售價：未定	
未定	●紅色誘惑		【天堂鳥】
	類型：冒險	售價：未定	
	● PSY 幽記		【華義】
	類型：RPG	售價：700 元	

十二月份

	●魔水晶物語		【快樂天堂】
	類型：RPG	售價：未定	
	● Bible Master		【華義】
	類型：RPG	售價：未定	
	●銀河英雄傳説IV EX		【微波】
	類型：模擬	售價：800 元	

軟體世界雜誌 7•15－8•14

7.15	●軟體世界雜誌出刊
16	
17	
18	
19	● 1995 冰上曲棍球大賽 CD 版 ●王牌四分衛 CD 版
20	●銀河英雄傳説 SCREEN SAVER & 壁紙集 CD 版 ●世紀末商業革命
21	
22	
23	
24	
25	
26	●倉庫番-玩家復仇版 ●時空特勤組 ●魔鬼達陣 CD 版
27	
28	
29	
30	
31	
8.1	●超時空戰將 CD 版
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	●超級大富翁
10	
11	
12	
13	
14	

SCHEDULE

7月 預定

上旬

- 科學小飛俠
- 美少女特勤組
- 星城-綠洲計劃
- 蒙面俠 CD 版
- 魔界之泉
- 幽魂 CD 版
- 宇宙傳奇 VI CD 版

中旬

- 先知的魔寶石 CD 版
- 叢林風暴 CD 版
- 阿達魔術師 CD 版
- 日蝕 CD 版
- 比薩大亨
- 比薩大亨 CD 版
- 異星特警 CD 版
- 齊柏林飛船 CD 版
- 第 11 小時 CD 版

下旬

- 巴蜀傳奇
- 戰棋
- 無限飛行 CD 版
- 特勤機甲隊 2
- 謀略王子 CD 版
- 1942 太平洋空戰 CD 版
- 米蘭斯紀事

8月 預定

上旬

- 古大陸物語
- 汽車大亨
- 魔法師寶典 CD 版
- 立體狂飆 CD 版
- 雲斯頓賽車 CD 版
- 正宗超級快打旋風 II TURBO
- 銀河爭霸 CD 版
- 爆笑保齡球

中旬

- 赤日
- 王子傳奇

下旬

- 英倫霸主
- 地獄之吼 CD 版
- 恐龍快打 CD 版
- 刀劍決
- 傳説紀元-黑暗之星
- 天才寶寶大競賽



兩者的不同。

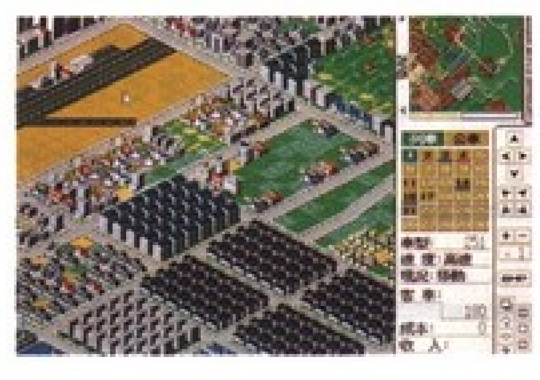
華義國際

■記憶體：2MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：少女養成
■發　行：磁片版
■售　價：700元

/760元

截自5月16日至6月15日止

A列車4中文版

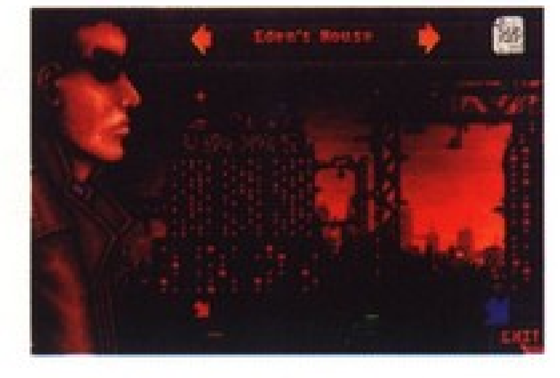


從日本PC98移植而來的著名策略遊戲，曾獲得93年日本軟體大賞之遊戲部門最優秀賞。你得藉交通網路的興建，來建設發展整個都市。遊戲中還可以讓你搭建四十種以上不同的建築物，建立出理想中的都市型態。

第三波

■記憶體：4MB
■音　效：S/G
■顯　示：V
■類　型：策略
■發　行：磁片版
■售　價：560元

夢魘 DREAM WEB



請參考本刊第74期之遊戲衛星台

第三波

■記憶體：640KB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：冒險
■發　行：磁片版／光碟版
■售　價：560元

信長之野望—天翔記



著名的『信長之野望』最新版本，畫面以更精細的800×600及640×480的高解析度表現，而且使用新型態的軍團系統，使得戰鬥更加地具有戰略性。另外遊戲中也加入了一些歷史事件及畫面，讓整個遊戲在進行時更富有眞實性。

第三波

■記憶體：8MB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：歷史模擬
■發　行：磁片版
■售　價：2500元

卒業



日本98系列改版的少女養成遊戲，此次養成人物可不止一位而已，遊戲中將有五位美少女讓玩家精雕細琢，喜愛美少女夢工場的玩家可來試試

機甲神兵—大競技場 METALTECH BATTLEDROME

機甲神兵之系列作品，為同一程式核心製作，遊戲本身並無明顯的故事背景或最終目的。玩家扮演的是一名操作HERC機械人的鬥士，任務就是在每一場的爭鬥中贏得勝利，進而登上鬥技場冠軍的寶座。

軟體世界

■記憶體：4MB
■音　效：A/S/P/G
■顯　示：V
■類　型：動作
■發　行：磁片版
■售　價：420元

卡通快打



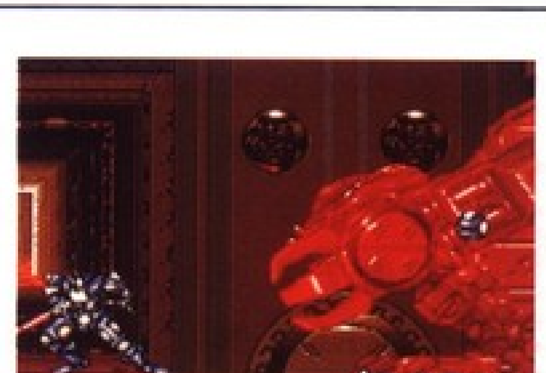
韓國所製作的動作遊戲。遊戲主角是兩位造型可愛的動物，為了救回朋友，決定前去打敗魔王。遊戲中敵人的造型相當可愛逗趣，場景的變化也相當多。智冠科技在改成中文版之後，在國內推出代理發行。

〔遊戲配備代號〕　A：AD-Lib　S：Sound Blaster/Pro　G：General MIDI

■記憶體：2MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：動作
■發　行：磁片版
■售　價：400 元

軟體世界

機甲戰神



以機器人為主角的動作遊戲。可以選擇兩部性能不同的警用機器人來進行遊戲，這時將會有完全不同的關卡及畫面。遊戲中除了動作部份之外，另有多層捲軸背景的射擊畫面。音樂使用 MOD 方式製作，具有高品質的背景音樂。

■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：動作
■發　行：磁片版
■售　價：580 元

歡樂盒

星際大亨 WINDOWS版

THE COSMIC TYCOON



大富翁紙上遊戲在搬上螢幕後，同樣大受玩家喜歡，而此次的時空背景則換成星際間的買賣，除了主遊戲外，遊戲還另外加掛了星際賽蟲及打擊星魔兩款小遊戲，遊戲共可由四人一起同樂，不過玩家可別忘了此遊戲是要有視窗才能玩。

■記憶體：4MB
■音　效：A/S
■顯　示：SV
■類　型：策略＋智育
■發　行：磁片版
■售　價：480 元

九藝

嘻笑春秋

將各朝知名君主及將領齊聚一堂，熱鬧滾滾的棋盤策略遊戲。人物造型頗為逗趣，以三個朝代為爭戰背景，類似『爆笑三國志』的進行方式，但使用新型態的戰鬥方式。遊戲最多可供六人共同遊戲。

■記憶體：2MB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：棋盤策略
■發　行：磁片版
■售　價：520 元

松崗

阿曼尼斯傳說III

一個神族與魔族、正義與邪惡對決的角色扮演遊戲，玩家將在夢境與現實環境中交叉探險，因是 98 改版遊戲，故圖形美工皆有一定水準以上的表現。

■記憶體：640KB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：角色扮演
■發　行：磁片版
■售　價：680 元

天堂鳥

阿拉丁傳奇—精靈魔咒

Al－Qadim

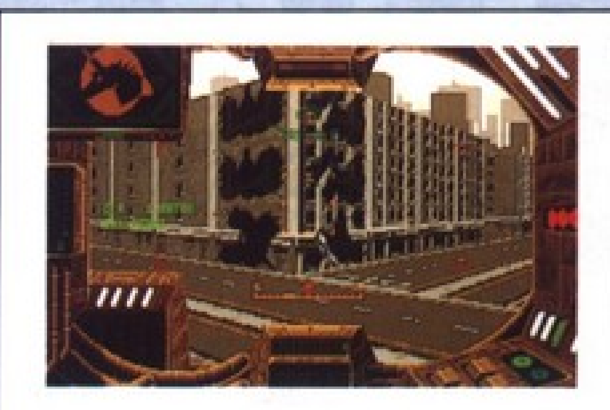
以神秘的阿拉伯傳奇故事為遊戲背景，細膩的華麗畫面及旋律優美的音樂，全場充滿異國風光及輕鬆愉快的氣氛，身為精靈的主人，你背負著下令精靈犯罪的嫌疑，而你得找出原因為家人洗冤。

■記憶體：4MB
■音　效：S/M
■顯　示：V
■類　型：角色扮演
■發　行：磁片版
■售　價：540 元

軟體世界

鐵血殺手

IRON ASSAULT



一個看來類似『毀滅戰士』型態的遊戲，但增添了一些戰略的成份。在遊戲中你將扮演反抗組織的領導者，為了對抗控制整個社會的邪惡企業集團，你得率領弟兄們駕駛機器人來與敵人戰鬥，以推翻以暴力控制人民的惡勢力。

■記憶體：4MB
■音　效：
■顯　示：V
■類　型：動作射擊
■發　行：原裝光碟版
■售　價：980 元

第三波

M：MT-32　P：Pro Spectrum　V：VGA　E：EGA　SV：SVGA

THE BIZARRE ADCENTURES OF WOODDRUFF AND THE SCHNIBBLE

古怪精靈大冒險



Coktel的最新爆笑作品，同時也是「頑皮小精靈」系列的第四代。遊戲內容除了角色造型與趣味風格延續前作之外，還加入了完整的故事背景。曾經為「頑皮小精靈」絞盡腦汁的玩家絕不可錯過這套遊戲。

第三波

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：原裝光碟版
- 售　價：1111元

LOST EDEN

失落的伊甸園



一套以恐龍世紀為主題的冒險遊戲，劇情敘述在人類與恐龍共存的伊甸園中，暴龍族內的Rex破壞人與龍之間的和平關係。玩家飾演MO國王子－Adam，為找尋祖先對抗暴龍的技術而踏上旅途。

第三波

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：原裝光碟版
- 售　價：980元

THE DAEDALUS ENCOUNTER

宇宙冒險家



Virgin所推出的互動式冒險遊戲，劇中的女主角即是電影漫〝魔鬼大帝〞中的配角－Tia Carrere。遊戲內容包括有解謎與射擊，玩家扮演的是一個人腦與機械合體的機器人，任務是幫助隊友解決一些問題。

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V/SV
- 類　型：冒險
- 發　行：原裝光碟版
- 售　價：1200元

MAABUS

惡魔島



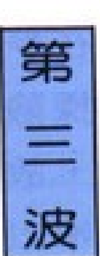
西元1999年，夏威夷西南方1500海哩的一個熱帶小島上，一股神祕邪惡的力量正在復甦，前往調查的隊伍無一生還。你奉軍方之命，駕駛Krawler 1000型戰車前去小島，搜查並摧毀邪惡的源頭。

第三波

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：原裝光碟版
- 售　價：980元

EARTHSIEGE EXPANSION PACK

機甲神兵任務片



為機甲神兵的後續作品，劇情與前一部遊戲緊密結合，遊戲內容則包





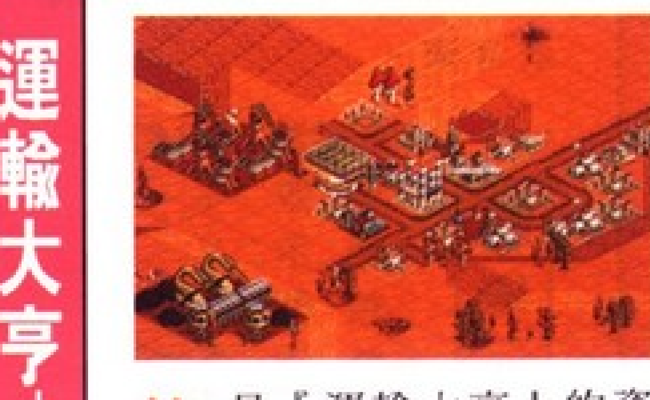
含了一整套的新任務。玩家可在這套資料片中，駕駛到一部擁有強大火力和護盾的新型HERC，去對抗敵方新研發出的DIABLO與HEAD-HUNTER。

第三波

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/P
- 顯　示：V
- 類　型：模擬
- 發　行：原裝光碟版
- 售　價：980元

TRANSPORT TYCOON SCENARIO

運輸大亨—異星殖民



算是『運輸大亨』的資料片。遊戲中你將不用再受限於電腦以亂數產生的世界，而能夠自由規劃整個都會區的地形。另外整個地形、建物及交通工具也有相當大的不同。遊戲還提供了連線功能，讓你能與同好們一同競爭。

第三波

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/P/G/M
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 發　行：磁片版
- 售　價：420元

參考多年前曾風行一時的紙上遊戲『幸福人』，所製作的新型態策略益智遊戲。與『大富翁』

歡樂幸福人

的規則大多相同，但這次不是要炒地皮致富，而是要收集快樂、名譽、學識及財富，以達到人生的目的。最多可八人共同進行遊戲。

光譜

■記憶體：2MB
■音　效：A/S
■顯　示：SV
■類　型：策略益智
■發　行：磁片版
■售　價：430 元

象棋俄羅斯



玩家們還記得幾年前在臺灣市面上造成大瘋狂的俄羅斯磚塊嗎？出品棋類的老牌公司光譜資訊現推出了俄羅斯與中國智慧結合的遊戲，不僅有象棋的特色，且有俄羅斯磚塊的快感，可讓玩家再度回味緊張刺激的感受。

光譜

■記憶體：2MB
■音　效：A/S
■顯　示：SV
■類　型：益智
■發　行：磁片版
■售　價：150 元

逆玉王

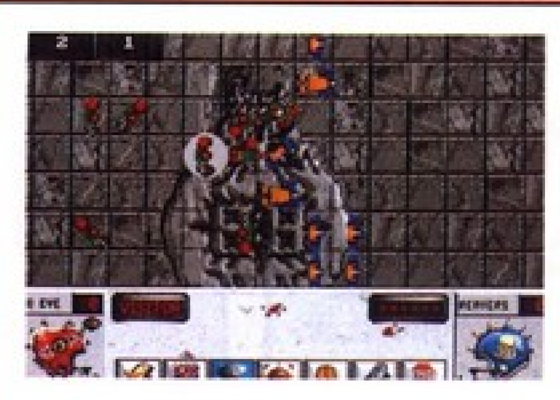
公主長大成人要選駙馬爺，身為第一千位的

候選人的你，不只要武藝高超打敗眾多競爭對手，而且在迷宮中你還得將自己訓練成為真正的男人。同樣的本遊戲是屬於限制級，故畫面會因版本不同而有差別。

天堂鳥

■記憶體：640KB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：角色扮演
■發　行：磁片版／光碟版
■售　價：600 元

超暴力足球
BLOOD BOWL



以幻想世界為背景的美式足球，以人類及各種幻想中的生物族群，如獸人、矮人及骷髏所組成的八支隊伍，可以參加各種方式的賽程，如連盟賽、季節大賽或自由對抗。可以雙人共同對抗，也可以用 Modem 連線進行遊戲。

軟體世界

■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：運動
■發　行：原裝光碟版
■售　價：990 元

神示錄

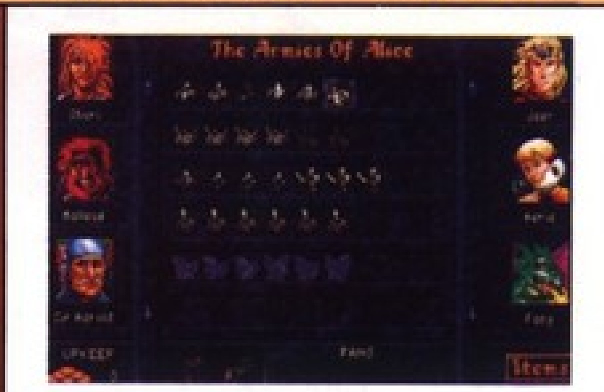
傑誠資訊公司的處女之作，一個有關神魔之間征戰的故事，多線式劇情發展加上歐洲古風情的

社會背景，讓人賞心悅目；而華麗的魔法效果更增添遊戲的看頭。

傑誠

■記憶體：640KB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：角色扮演
■發　行：磁片版
■售　價：620 元

魔法大帝
MASTER OF MAGIC



結合魔法與戰鬥的新型態策略遊戲，在遊戲中玩家扮演的是某一個種族的領導者，同時也是一個擁有強大法力的法師。在怪物與魔法充斥的世界中，你得帶領底下的子民開拓整個帝國疆域，進而稱霸 Arcanus 和 Myrror 這兩個世界。

第三波

■記憶體：4MB
■音　效：S/P/M/G
■顯　示：V
■類　型：策略
■發　行：光碟版
■售　價：640 元

拂曉巡弋



請參考本刊第 74 期之遊戲衛星台

第三波

■記憶體：4MB
■音　效：A/S
■顯　示：SV
■類　型：模擬飛行
■發　行：磁片版／光碟版
■售　價：620 元／850 元

M：MT-32　P：Pro Spectrum　V：VGA　E：EGA　SV：SVGA

95年《NBA Live 95》
美國職籃大賽

●蔣鏡明



數年前台灣曾出現過一個頗受歡迎的籃球遊戲〞Lakers vs Celtics and the NBA Playoffs〞，這套遊戲用最淺顯的手法，把籃球遊戲的精華巧妙地展現出來，不但讓運動遊戲迷爲之瘋狂，也讓許多愛好籃球的朋友們趨之若鶩。雖然這套遊戲本身也有許多缺點，但已可看出製作公司 Electronic Arts 的雄心壯志。果不其然，EA 就在往後的數年在個人電腦和電視遊樂器上，建立了運動遊戲的產品線，並以EA Sports命名之。

詳盡的NBA資料

〞NBA Live 95〞是EA Sports系列的最新產品，使用的是最新的 3D 動畫技巧，雖然在硬體的限制上，畫面無法達到 3DO 遊樂器 Virtual Stadium那樣的水準，但是乍看之下便可斷言，這該是有史以來最細緻的籃球運動遊戲了。首先映入玩者眼簾的，應該是那醒目的 NBA 字樣，沒錯，在 EA 的雄厚財力基礎上，本遊戲購買了美國職業籃球聯盟所有球員和球隊的肖像權與統計資料。倘若您在光碟片中找不到赫赫有名的光頭殺手 Charles Barkley 、海軍上將 David Robinson 和空中飛人 Michael Jordan ，這並不是 EA 的錯，因爲這三位先生的肖像權原本就不歸 NBA 代理，而是由其各自的經紀人所掌握。目前尙未有跡象顯示出 EA 會在日後將這三位超級巨星的資料補上，因爲據說他們的價碼加起來可能還超過整個聯盟。不過山不轉路轉，路不轉人轉，國際網路上的一些 hacker 已經寫出了一些修改程式，可以將這三人的資料，連同一些錯誤或遺漏的部份完全修正，這個修正檔案的檔名是 NBAPV230.ZIP ，在 Internet 上可以很容易抓到。



細膩的高解析畫面

除了球賽畫面外，遊戲的解析度爲 640 × 480 、 256 色，所以您的視訊界面卡若符合 VESA 規格，就可以享受到最好的視覺效果。事實上，進入球賽後的畫面也可以調整爲高解析度，不過除非您的電腦速度夠快（ Pentium 級），否則畫面會有很明顯地延遲。

以數值區分的屬性能力所有的球員和球隊資料都是以數字來表示，像霹靂彈Dan Majerle的三分球能力高達 92 ，驚奇小子 Shaq O'neal 罰球能力 55 、灌籃能力 98 ，模擬得唯妙唯肖。整體來說，數值本身代表的是這名球員在球季中的整體表現，完全不考慮心情、主客場、和表現失常這些不穩定的因素。所以本遊戲的資料雖然頗爲詳細，足以吸引 NBA 球迷，但是在參考上的價值還是不高，玩者不要太認眞。





三種不同的比賽模式

遊戲中提供的比賽模式有表演賽、正規賽和季後賽等三種，倘若玩者選擇的是後兩種，便可以隨時將資料以儲存進度的方式更新。因此您可以像是在眞正的球賽中一般，看到球隊和球員的成績起伏。電腦也會將球員的各項表現數值用各種方式排序，讓您看看目前聯盟中各項排名的狀況。最令人情緒亢奮的，該是進入季後賽或總冠軍賽時，那種分秒必爭的緊張氣氛。尤其程式在設計上刻意讓落後球隊的準頭和手氣提高（對電腦和玩者的球隊都是一樣，所以倒不能說是作弊），所以打起來簡直就像是看去年和今年的 NBA 季後賽，那種落後二十幾分都能反敗爲勝的情況經常出現。筆者自己就曾在痛宰對手三十九分的情況下被電腦狠狠飆進十五個三分球，所以玩者們切記不可輕敵！



自由度高的規則調整

NBA Live 95 給予玩者的發展空間是很大的，不但是操作方式可以讓您選擇、調整，甚至連各項規則、犯規比例、球員搶籃板的積極度……等等都可讓玩者自行取捨。當然了，有關球員的調度、難度的設定和隊形這些和球賽息息相關的選項也是必備的。因此，即使您只是個不懂規則的籃球迷，也可以在遊戲中過過超級巨星的乾癮；您的電腦隊員會儘量幫您單擋、做配合，甚至會接到您的妙傳後來個空中第一時間灌籃。設計小組在球賽畫面上也做了許多巧思，球員的臉雖然在畫面上糊成一團，但他們卻都有個栩栩如生的輪廓，讓球迷們拍案叫絕，一看就會大喊：「哈哈哈，那個不就是那個 XX 隊的 OO ？」像波特蘭拓荒者隊（ Portland Trail Blazers ）的 Cliff Robinson 在球場上頂個大光頭，卻束上一條紅「髮帶」，在畫面上您就可看到代表他的那個球員頭頂發亮，但依稀有個紅帶子在頭上，眞是妙透了。您或許會問，那麼球員的特殊小動作呢？很抱歉，光碟片中頂多只能見到球員進了漂亮的一球後比手劃腳一番，如果您想看到印第安那溜馬隊（ Indianna Pacers ）的 Mark Jackson 那拖泥帶水的步槍瞄準式罰球，可能要等 96 年版的了。



戰術隊形的多樣化

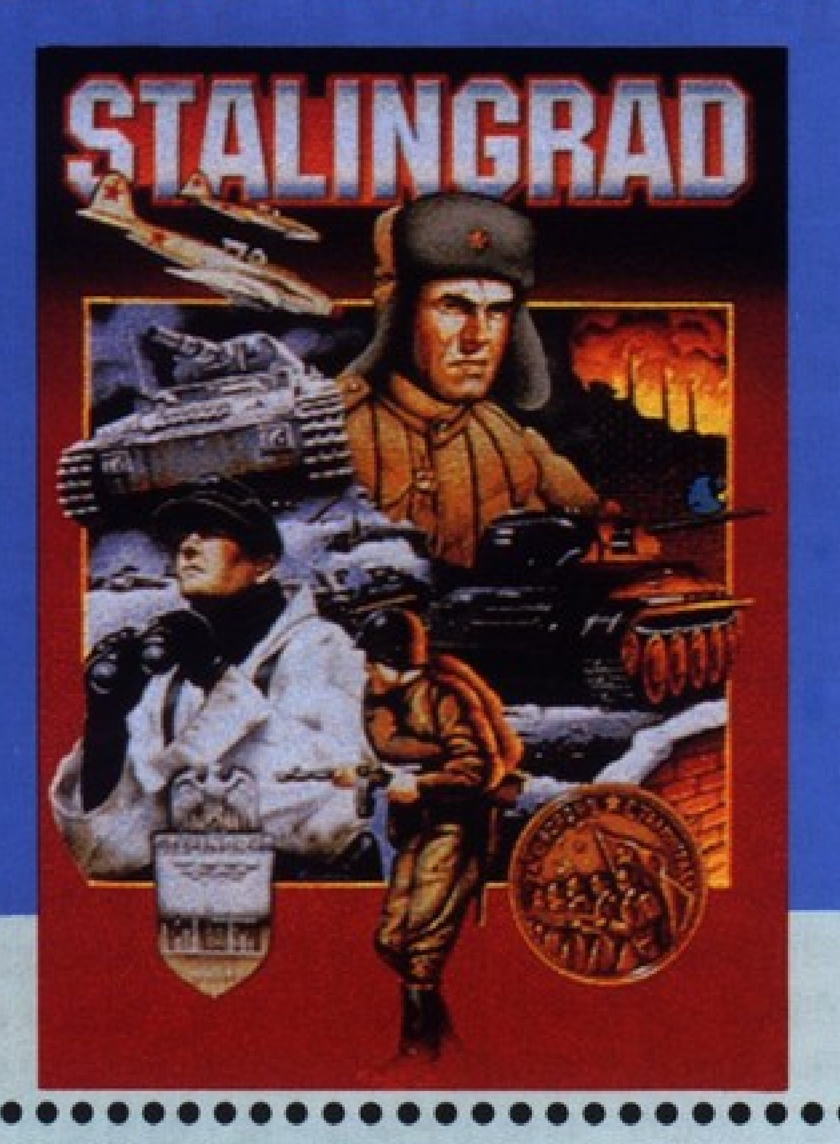
光碟片中收錄了許多進攻與防守的隊形，還眞的是有模有樣，而且設計小組特別將各隊的慣用隊形考證了一番。像全聯盟單打能力最強的球隊之一休士頓火箭隊（ Houston Rockets ），進攻隊形上自然少不了 Isolation 戰術。每個戰術又分爲數種變化，可讓玩者自由選擇。不過您也不用擔心，即使您不用戰術胡打一番，贏球的機率可能還比用戰術要來得高。因爲電腦在偵測戰術的運用時，是以球員的位置來判斷，有時我們肉眼感覺應該已經對到位置了，但其他人就是會亂卡位，倒不如自己飆飆射射來得順手。此外，基於程式設計上的困難，本遊戲完全無法引用 NBA 禁止區域防守（兩個人包夾一個未持球球員）的嚴厲規定，所以玩者大可放一個大個子在籃下不動，等著搶籃板，隨隨便便就可以創造一個 Dennis Rodman 或是櫻木花道。



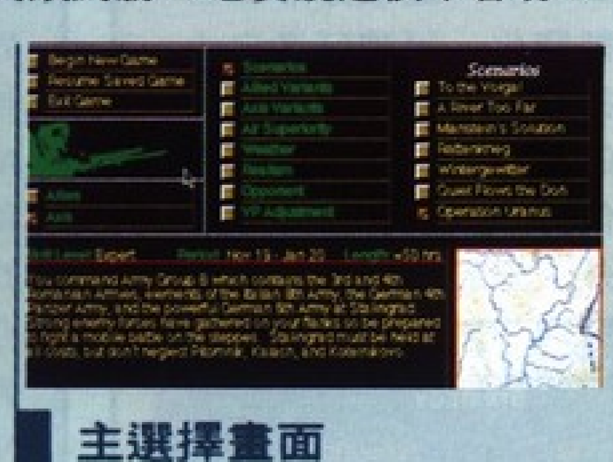
總結一下，這套遊戲是EA Sports系列開始獨霸運動遊戲界的巨砲，雖然前幾年這個系列一直被 Accolade 、SSI、和Acclaim這些公司的產品打著走，但如今該可以扭轉多年的劣勢了。如果您是 NBA 球迷，筆者建議您玩玩〝 NBA Live 95 〞。倘若您看 NBA 五年以上—我求求你快去買一套吧！

史達林格勒之役

● Guderian



德軍在史達林格勒的慘敗，其實本來是可以避免，並且獲得重大勝利的，然而就在希特勒的反反覆覆之中斷送了軍機，而導致第六軍的瓦解。筆者在玩「俄國戰線」（War in Russia）時，也遭遇到同樣的狀況；當大量的俄軍增援部隊越過頓河時，心中只有一個念頭一快將侵入高加索的A軍集團，以及史達林格勒的B軍集團撤回卡爾可夫，然後到羅斯托夫沿著頓內次河防禦一途。在嚴寒的俄國土地上，不利用城市及河流來防禦的話，恐怕連生存都是問題，更別談在俄軍的攻擊下還能夠堅守陣地了。幸好終於及時撤回羅斯托夫，否則就要重蹈歷史的覆轍了。到了春季，再一鼓作氣殺到史達林格勒及高加索，切斷了俄軍的石油供應。在本遊戲中，玩家可以親自指揮第四裝甲軍及第六軍，在史達林格勒反敗為勝。老實說這很不容易，難度比「勝利大決戰」系列三部曲難度都高，然而筆者肯定這是值得玩家花兩個星期（平均每天四小時）來完成二次世界大戰中，最決定性的一場戰役。



主選擇畫面

緣 1 由

為了高加索的油田，希特勒命令南方軍集團分為 A 、B軍集團，以第四裝甲軍及第六軍為主的 B 軍集團，目標是擊破俄軍的弗洛奈士戰線，並沿頓河前進至史達林格勒，以掩護南下高加索以第一裝甲軍及第十七軍為主的 A 軍集團來佔領高加索的油田。 1942 年6月 28 日，俄軍由於在卡爾可夫攻擊挫敗而戰力削弱，使第四裝甲軍突進弗洛奈士時俄軍完全崩潰。但因 A 軍集團南下進展較緩，而希特勒便下個錯誤決定，要第四裝甲軍南下協助第一裝甲軍，留下第六軍執行超過其本身能力的機動作戰，而肇下了敗因。這有兩大致命結果產生，首先第四裝甲軍使俄軍增強了頓河的防禦，等到第六軍到達史達林格勒時，面對的已不是一個混亂的俄軍戰線。當第一裝甲軍到了斯塔夫羅波爾和邁科普時，希特勒又命第四裝甲軍回到史達林格勒，在8月 22 日協助第六軍的 14 裝甲軍團突破史城的北郊；而第四裝甲軍負責排除南郊的俄軍。這時 B 軍集團反而放棄了原先的任務，而轉為以佔領史城為優先，因此沿著頓河及窩瓦河，只能配置羅馬尼亞第 3 、 4 兩軍、義大利 35 軍團及少數國防軍。所以 11 月 19 日在朱可夫精銳的戰車軍團越過頓河及史城南方草原後，到 11 月 23 日時，第六軍及第四裝甲軍的一部份就完全被包圍了。俄軍切斷第六軍及南方軍集團的距離大約是 60 公里，大約二十萬的部隊被困在史城周圍，只有靠空軍補給來求生了，偏偏希特勒不准第六軍突圍，因此其滅亡命運便決定了。



氣象預報一
決定戰鬥的重大因素



德軍南方軍集團
在 1942 年的政勢

俄軍在史達林格勒包圍第 6 軍的攻勢

戰 2 鬥

由於冰天雪地加上不停的戰鬥，德軍的損耗十分可觀；尤其是戰車的損耗，因此各個戰車營幾乎無力去反擊俄軍，羅馬尼亞軍隊更不可靠。要想勝利的話，只有逐步退卻並利用機會包圍俄軍先頭部隊，弱化俄軍後再予以消滅。唯一可喜的，是大部份的德國空軍都派來支援，因此配合地面作戰或空投補給都較俄軍運用彈性大些。本遊戲將一天區分爲三段，每個回合八小時，晚上八點可重新配屬部隊至各個司令部，而凌晨四點分配補給，補給品集中在各司令部，再分發至所屬單位，一旦指揮部被摧毀，則補給品將爲敵人所奪取。羅馬尼亞軍十分脆弱，因此不要想要它們堅守陣地，只有不斷退卻，並適時將援軍送往危急地區塡補戰線，千萬不可讓俄軍包圍成功。利用口袋陣地要小心，因爲德軍戰力在冰天雪地時較差，因此收口袋之後，多利用優勢空軍打擊敵人救援部隊，否則一被衝破便白費功夫了。



德空軍的連番轟炸



完陷入包圍的俄軍
史達林格勒方面軍

人工 3 智慧

本遊戲的人工智慧改良不少，像以往“猶他灘頭”只要退卻形成口袋陣地，美軍就沒頭沒腦擠進來，可是筆者在史城北方利用 14 裝甲軍團及所屬之 16 裝甲師爲左翼、 51 裝甲團之 14 裝甲師爲右翼、 24 裝甲師爲底部形成之堅強口袋陣地，俄軍就是不大舉進犯。後來幸好因羅馬尼亞第 3 軍退卻，形成之漏洞太大，吸引了俄軍投入大量援軍，而終於在史城北郊突破俄軍，一直反包圍上去，終於肅清了頓河方面軍及西南方面軍。史達林格勒方面的軍情，則在第四裝甲軍的增援到達後突破防線，渡過窩瓦河而完全包圍俄軍。這其中不知有多少次戰術性退卻、包圍、消滅、恢復陣線之後再反覆退卻、包圍，否則要硬碰硬根本不可能打敗俄軍。這的確是考驗玩家戰術的絕佳遊戲，甚至筆者也遭俄軍包圍羅馬尼亞第一裝甲師及 22 裝甲師，幸好第 30 軍團及 27 裝甲師的及時解圍，但也損失不少部隊。這的確是一個需要小心佈署且靈活反應的遊戲，該堅守就要盡一切力量防守，一旦守不住便要計劃撤退，不要作無謂的犧牲而危害了整個戰線。然而不先仔細衡量形勢的話，等你發現該撤退時，往往已無路可退了，因此觀察敏銳是致勝要素，了解敵人意圖才能制敵機先。

一九四二年德軍向高加索、史達林格勒進擊



德國裝甲軍　1942 年 11 月 18 日
德國步兵軍　6 月 28 日的戰線



連機場都喪失的
俄軍大勢已去

結 4 論

整個遊戲的操作介面十分清楚地列在上方，而且搭配的音效也十分恰當，初學者可以從俄軍上手，但要玩德軍的話，可能需要不錯的戰術涵養。特別提醒玩家，先弄清楚各司令部的配屬關係，否則補給線太長，將影響補給之等級，記住一點：德軍第六軍的命運就操在各位玩家的手上了。



德軍最後的勝利到來

叢林風暴

● LYC



如果玩過『沙漠風暴』(Desert Strike)的玩家，或許還記著以往的輝煌戰蹟吧？在第一代的『沙漠風暴』行動中，美國曾經成功地阻止了狂人的野心，但是事情並未因此而結束；狂人的兒子在一段時間的藏匿之後，與南美洲的毒梟大王合作，想要利用手上所擁有的核子技術『教訓』一下美國，讓法他們爲以往的愚蠢付出代價。當美國接獲七十二小時內將夷平華盛頓特區的消息後，他們立刻通知了你，一位在『沙漠風暴』行動中表現最突出的軍人，爲了美國的未來再度奮戰。

流暢的 45 度斜向畫面

在遊戲當中，你將扮演一名優秀的戰鬥飛行員，駕駛的是美國最新式的『超級阿帕契攻擊直升機』，爲了查出狂人及毒梟的藏身處，必須到各地去執行各種類型的任務，以設法查覺敵人的陰謀，並進而阻擾他們的野心。『叢林風暴』所使用的主要介面爲45 度的斜向畫面，你將可以清楚地看見所駕駛的直升機及週遭的景物；另外你也可以隨時切換到資料畫面，查看直升機的狀態、任務簡報及其執行結果。



頗具特色的作戰場景

五名能力迥異的副駕駛

在一開始的時候，由於其他人員因執行各項任務而失蹤，所以你只能選擇兩位能力較弱的副駕駛；隨著任務的進展，你可以發現並救出這些失蹤的人員，在救出他們之後，直升機的火力及性能也將會大幅度提升，尤其是機槍的射速，更是急速地增高，火力自然也更爲強大。



這位就是最強的副駕駛員

眞人演出的過場畫面

在『叢林風暴』中，遊戲中的過場動畫採用眞人演員演出。雖然在筆者所拿到的磁片版中並無語音效果，但希望未來所推出的光碟版中，將能夠聽到全程的語音效果。



◀這架空中預警機飛得太低了吧？

▲眞人演出的過場畫面

◀有關任務內容的提示

四種新型態的武裝載具



在遊戲當中，你將扮演一名優秀的戰鬥飛行員，而所駕駛的『超級阿帕契攻擊直升機』，比第一代更爲良好，不僅裝甲大幅度地強化，而且連可搭載的武器彈藥數也變得更多。如果曾玩過『沙漠風暴』的讀者，會發現機身的迷彩顏色不一樣之外，最大的差異，還是在尾翼部份的改良。除了攻擊直升機之外，隨任務的進行，你將會視需求更換不一樣的武裝載具，計有 XL-9 飛艇、武裝摩托車及F-117A 隱形攻擊機。這時你會發現這些武裝載具的操縱方法及武裝配備都有相當大的差異，例如武裝摩托車配備有地雷、迷你飛彈及機槍，而 F-117A 隱形攻擊機的操縱方法，也變成往前爲機頭往下壓，往後會將機頭拉高，因此在遊戲途中，玩者一共可以操縱四種不同的武裝載具，也使得遊戲增加數倍的樂趣。

威力強大的武裝配備

除了一代的地獄火反裝甲飛彈、多管火箭及 23mm機槍外，『叢林風暴』中還多了一項威力強大的武器－水雷（地雷）。水雷（地雷）是 XL-9 飛艇及武裝摩托車的最強武器，使用方法與一般水雷（地雷）有些不同，就是你得趕在行進中的敵人前面，再將水雷（地雷）放在其前面，讓敵人不及閃避而撞上並爆炸。使用雖然有些不便，但是威力極強，除了一般的汽艇及武裝車輛之外，連核子武裝潛艇也可以一發擊沉，夠誇張吧！



用特殊的C4炸彈摧毀敵總部

各式各樣的任務

比起『沙漠風暴』，『叢林風暴』多出了不少關卡及任務。『叢林風暴』一共有九大關卡，你必須去執行六十三個各式各樣的任務，才能解決毒梟及狂人，挽救美國的危機。這些任務從一開始保衛華盛頓特區之後，將會隨著消息的獲得，轉戰至其它各地，如叢林、荒漠、雪地等，有時也會在城鎭內作戰。除了主要的殲滅敵人之外，還有破壞橋樑、工廠、發電設備，或是解救俘虜、阻止汽車炸彈、捕捉敵人指揮官、保護總統、搶回核子武器…等。隨著關卡的進行，也會有頗爲曲折的故事情節發展，如敵方有類似俄國人的軍人出現，毒梟及狂人被捕後再度逃獄等。這些任務會愈到後面，愈變得更爲艱難，因此想要順利地完成任務，就得看你的本事了。




▲執行任務的地點及內容

強悍的敵人武裝軍團

除了艱鉅的任務之外，敵人的作戰能力也大幅地提升。在遊戲中武裝人員出現的機率大幅增加，雖然他們的生命力不高，但是大都擁有攜帶式對空飛彈，因此危險性也大幅提高；不過筆者還是比較喜歡這些武裝人員的出現，因爲一來他們比一般的武裝車輛或對空砲弱多了，二來用機槍掃小兵兵的感覺實在是很『爽』。除了人員變強之外，還有各種威力不弱的兵器，像對空車輛、榴彈砲、防空砲塔等，都具有相當的危險性，而裝甲及火力都十分強悍的 M1 坦克，更是心腹大患；另外敵人也會派出武裝直升機來攔截你，因此只要一不小心，便可能『拜拜』了。筆者曾發現遊戲中有個作弊現象，便是有些敵人的強度突然倍增，若不注意的話，就會在瞬間被擊落哦！

『叢林風暴』是少見的射擊遊戲佳作之一，遊戲自由度高，任務多樣化，具有相當不錯的遊戲性。如果你是射擊遊戲的愛好者，不妨來試試吧！


▲火力強大的步兵集團



仙劍奇俠傳

● LYC

自從一兩年前大宇的『仙劍奇俠傳』的展示片出現之後，便引起了許多人的注意；不論是畫風、劇情或戰鬥表現上，都可說是頗具水準，也因此有不少玩家迫切期待它的推出，但是卻遲遲地沒有下文。後來經過了漫長的『歲月』，大宇終於在六月底推出了光碟版，而筆者奉了主編之令，必須在最短的時間內『生』出一篇熱滾滾的報導；因此筆者只好熬夜奮戰，總算前進到劇情中段的部份，並趕緊『擠』出本篇文章；因此內容有何不佳或疏漏之處，還請各位讀者多多見諒。



精緻的動畫場景

表現優異的美術風格

當筆者拿到『仙劍奇俠傳』時，最先注意到的，就是它包裝上的封面。這張封面海報在甫出現時，就令人爲其獨特的畫風感到震撼之外，還有些許的熟悉。沒錯，這張漂亮的圖畫正是知名畫家陳淑芬所繪製，充份地表現出遊戲中的唯美風格。至於遊戲中的美術表現，也是相當優異；地圖畫面上的人物造型較爲可愛，而比例較大的臉部，則在不同的時候，能夠表現出不同的表情，如驚慌、害羞、傻笑…等，再加上誇張的人物動作，使得遊戲在進行中更爲生動有趣。巨大的人物劇照，也表現出兩種不同的風格，如主角等一些較重要的人物，其畫法屬於較接近漫畫的方式，而一些如苗人頭領、武林盟主林天南的其他人物，則是較爲寫實的畫風。地圖上的建築物及地形地物，也都表現得相當不錯，像京城尚書府、蜀山仙劍派等，在整個感覺及氣勢上，可說是表現得淋漓盡致。如果與大宇本身的另一 RPG 名作『軒轅劍外傳－楓之舞』相比較的話，可說是各有特色。



超水準的遊戲畫面

別具風味的劇情架構

由於本遊戲在一推出時，就強調『愛情悲喜劇』的劇情，因此遊戲中的劇情，有不少地方是著墨在主角李逍遙及其他三位女主角的感情糾紛上。主角雖然有些放蕩不拘，但是卻相當重視情義，趙靈兒的溫柔、林月如的大方、阿奴的天眞，再加上錯綜複雜的戀情，在這些感情糾紛之下，使得故事劇



與靈兒相遇的經過

情擁有相當屈折離奇的情節。另外像是仙靈島之行、蘇州比武招親、白河鎮滅屍妖、揚州女飛賊等，在整體來說都還算是頗為完整的任務，使得故事具有相當的連貫性。

難易適中的遊戲難度

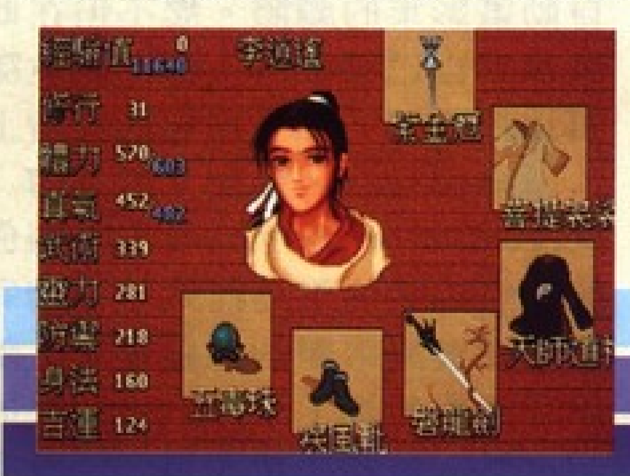
在筆者奮戰一晚之後，覺得整個遊戲的難度，對國內的一般玩家而言，應該還算是難易適中；由於因怪物的出現方式採用類似『復活邪神』系列的方法，也就是在地圖上將出現實體的怪物，並會追著隊伍，如果敵我雙方接觸之後，就會展開戰鬥，反之則無事。這種方式比起一般的踩地雷，可說是實際多了，而且也不用擔心過度頻繁的練功，因為要是你不想戰鬥的話，可以儘量閃避怪物，就可以避免無意義的戰鬥；若是你是個練功狂的話，也可以看到怪物就撞上去，好好地練練功，增強自身的實力。另外在遊戲中，只要一戰鬥完便可恢復相當的體力及真氣，而且還有不少的物品可以撿拾，所以就算沒有旅館之類的休息處，也可以安然進行遊戲。




一開始就遇到的移動機關迷陣

頗具特色的物品仙術

『仙劍奇俠傳』的物品及仙術，也說是獨具一格。由於牽涉到苗疆，因此有關毒及蠱的物品種類也算不少，而毒發的症狀則有四種，因毒性的不同，在戰鬥中也會隨著回合，而減少不同的生命點數，不過在戰鬥結束後也會自動解毒，省去了玩家不少麻煩。能雙重攻擊及打擊全部敵人的武器，雖然不是本遊戲首創，但是也可算是少見了。仙術則可分為風、雷、水、火、土等五象法術，以及仙劍術、治療術、召喚術、蠱毒及巫術等，共有八十餘種，可說是相當繁多，再加上各有特殊的表現效果，使得整個遊戲顯得更為熱鬧滾滾。



奮戰一晚的戰果

令人讚賞的戰鬥畫面

本遊戲最引人注意的地方，還是在其華麗的戰鬥畫面。雖然採用類似遊樂器上『皇家騎士團』的斜向介面，但是在畫面的表現上，卻更具魄力。除了一般的攻擊外，每種特殊攻擊與仙術都有其獨特的畫面效果，像是泰山壓頂、天劍、七訣劍氣等，都具有相當華麗的效果，往往一場戰鬥下來，整個戰鬥場地都被切割得亂七八糟，令人慘不忍睹。不過這些近似誇張的特殊效果，倒是吸引了不少玩家。



華麗迫人的戰鬥畫面

效果獨特的音樂音效

由於筆者目前只有光碟片，因此先就此部份加以介紹。本遊戲具有 CD-AUDIO 功能，因此遊戲音樂可以直接從 CD-ROM 輸出，使得音樂品質大為提升；就目前的國產遊戲而言，音樂的水準可說是還不錯，不過若從聲霸卡輸出時會有些雜音，不知是否是是筆者的音效卡模擬程式之問題。

總括來說，本遊戲的整體水準，在國產遊戲中可說是相當優秀，除了迷宮比較煩雜外，其它地方的表現都不錯，如果你喜歡 RPG 的話，當然別錯過這套暑期強打了！

軟世新聞

Soft World News

登記 / 局版臺誌字第 8603 號
帳號 / 40423740
廣告 / (07)3848088 轉 277

本月焦點：雜誌＋光碟＝市場新趨勢 ?!

現在訂閱 正是時候…



三通還未通 遊戲先來通

海峽彼岸自行開發的第一套遊戲

【記者●海潮　大陸報導】

由大陸同胞自行研發的第一套商業策略遊戲〈中關村啓示錄〉，其製作的構想與題材來自於座落在北京的「中關村高新科技開發區」。遊戲採640× 480 256色高解析度，類型雖與台灣遊戲〈大富翁〉類似，但本質上卻有些許的不同。雖然兩者都是以贏利爲目的的商業性遊戲，但〈中關村啓示錄〉卻要求玩者有獨到的眼光去進行全面投資贏利或根據實際情況來開發生產以贏利，即時性方式可能因您一時馬虎而滿盤皆輸，也可能因您一時的英明決策而戰無不勝。

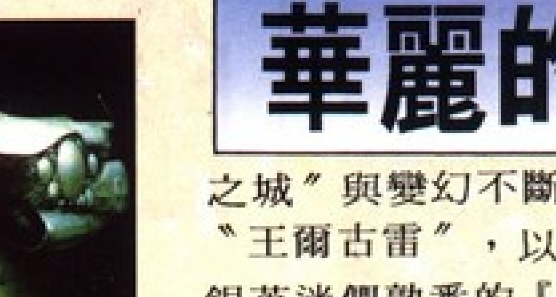
此次拿到的 α 2.0 試玩版中，提供了科技開發、生產、銷售及附屬星期天休閒四大類供玩者選擇，能開發的物件則包括有：鼠標、主機板、打印機等十數種計算機軟、硬件產品。遊戲中的生產同開發一樣也是門大學問，如何選擇低成本的生產規模，決定了一個產品的競爭實力。而其中最可親的一點就是遊戲提供了靈活、自由的公司組成方式供您選擇，可以是開發生產、銷售一起上的高大全型公司；或以開發爲主的埋頭苦幹型公司；或是連鎖銷售爲主的門面型經營公司。這一切都任憑你任意選擇，只要是能營利，你就是成功的公司領導者。

由於α2.0試玩版，提供的功能不多，因此記者也只能對這套遊戲作粗略的介紹，不過具開發者--珠海金山電腦公司表示，會在〈中關村啓示錄〉正式發行版中提供連線對戰、股票上市交易等更多功能，玩者若有興趣請繼續留意軟世新聞中的報導吧！



精彩的螢幕動畫　華麗的壁紙畫集

［記者 HAKKA 台北報導］



您希望透過電腦進入「銀河英雄傳說」的世界嗎？你希望在你的 WINDOWS 上欣賞最精美的動畫與壁紙畫集嗎？微波軟體即將推出的『銀英傳 ScreenSaver & 壁紙集』都能夠滿足您以上的需求。

透過這張薄薄的光碟片，您不但可以看到由日本科幻插畫大師—加藤直之先生親手製作的 3D 動畫，而且還可以安裝在您的WINDOWS 上成爲定時播放的銀幕保護程式。其中包含了氣勢雄偉的〝禿鷹之城〞與變幻不斷的〝王爾古雷〞，以及銀英迷們熟悉的『銀河英雄傳說Ⅲ SP』的片頭。甚至，您還可以先睹爲快地見到『Ⅳ』代精緻的片頭動畫。這張光碟裡還收錄了十幾首撼動心靈的交響樂章，使原本單調的螢幕保護程式瞬間化作絢麗典雅的立體畫郎。

在壁紙方面，您同樣可以欣賞到加藤直之先生繪製的插畫，經由他前衛的想像力與精湛畫技，將「銀河英雄傳說」原著裡的科幻造型具體展現在您的眼前。裡面包含了9801 版Ⅰ～Ⅳ代的遊戲封面、螢幕保護程式設定以及他個人首度繪製的高精密電腦繪圖等等。另外，喜好「銀河英雄傳說」的銀英迷們有福了，在這張光碟裡您將看到取自動畫影集的劇照。您不但在此能夠找到自己喜歡的人物，而且隨時可以把他們〝貼〞在你的視窗上。

總而言之，這部『銀英傳 ScreenSaver &壁紙集』不僅僅是保護您電腦的工具程式，它精彩的螢幕動畫與華麗的壁紙畫集，讓「銀河英雄傳說」不再只是抽象的幻想世界，帶領您進入另一個多媒體聲光效果的境界。

軟世新聞
Soft World News



【馬路天使 香港報導】

大陸大補帖入侵中港軟體市場

盜版問題再次嚴重影響香港正版軟體，事緣一九九四年年底，香港各大電腦商場均發現一些類似台灣大補帖的 CD-ROM 。所不同的是台灣的都是個人以 CDR 燒錄出來，而香港所販賣的則是直接由工場製造，與平常販賣的 CD-ROM 無異。由於是大量生產，估計其成本在台幣二十元至三十元左右，而一般的售價約在三十至一百元港幣（台幣對港幣 1 比 3.3 ），故中間的利潤雖然很高，但對消費者來說仍非常便宜。

此種大補帖又分幾類，一類為 INSTALLER 專門收集軟體為主，一類為遊戲皇，專門收集遊戲，一類為合輯，把兩三個 CD 版軟體整合在一片 CD 中，最有名的是 VC2.0 + BC9.5 合輯，還有一種是直接把原版 CD 翻製。據記者調查，購買的以學生及個人用戶為主，一般公司為免惹上官非都儘量購買原版。

據本刊記者調查所得，盜版市場上的 CD-ROM 是由大陸製造的，故香港海關亦只能打擊外圍販賣者，無法像當年盜版手册一樣連根拔起。而大陸方面雖偶有破獲一些販賣黑點，但始終無法找到生產工場，故相信盜版 CD-ROM 仍會在中港兩地生存一段時間。但奉勸各位不要以身試法，企圖販賣或購買這類 CD-ROM ，因為盜版刑罰相當，而且會留下犯罪記錄。

電腦晶片植入大腦？人腦電腦可望相通！

去年此時，本刊編輯室報告（ 64 期）中，提及在人腦裡植入“知識晶片”之假設，而在隔期問題診療室就讀者詢問同一假設時，回答為當然不可能，即使可能，也…云云，不過就人腦植入晶片一事，又有了更新的發展趨勢，提供讀者閒暇時的想像空間。

據亞洲週刊（ June 25 ， 1995 ）報導指出，英國著名的未來學家柯克連教授說，到２０２０年，科學家可能成功研究出在電腦晶片上培養神經細胞，並將這種晶片植入人類大腦，建立起人腦碳基記憶和電腦晶片的硅晶記憶之間的有機聯繫。屆時，人腦的記憶力，將可與電腦不相上下。

柯克連的研究報告還說，到２０００年，人類能通過電話線每天進行體檢；２００８年，人造鼻子能分辨出所有人類能辨別的氣味；２０１１年便有手提式機器可以翻譯兩種或更多的語言。電腦亦可與主人交談及表達基本情感。

雜誌調價 200元 有找





●訂戶優惠 8/20 截止

【記者 Mr.i 高雄獨家報導】

綠色恐怖？高書價時代來臨？此間電腦遊戲雜誌漲風再起，繼電腦玩家雜誌本月調漲為每本 239 元後，軟體世界雜誌將正式調整售價為每本 199 元，並隨雜誌加附 MEGADISC 光碟。從軟世雜誌持續多期登出〝現在訂閱，正是時候〞的廣告、及編輯室報告、軟世新聞篇幅中一再透露，期望讀者將光碟機列為電腦基本配備和最近的 PC 族總動員問卷內容，細心的讀者實不難嗅出軟世雜誌此波調價與編務方向改革的可能性。

據瞭解，軟世雜誌此波調漲，除了再度反應眾所皆知的物料、管銷及紙價成本狂飆為其主因外，更與雜誌市場趨勢、競爭變化及對應讀者意見調查結果之編務政策改革有密切關連。編輯室表示，去年中開始籌劃春節特別號的同時，編輯室已明顯感受光碟與雜誌搭配的趨勢，由春節特別號僅印 35000 本不逾廿日便告缺貨，並傳回要求再版的聲浪，証實了同時提供雜誌與光碟的市場必然走向，因此，編輯室於春節特別號推出後，即著手籌劃成立光碟組的相關事宜，期望能逐步開發自己的介面，使風格上朝更親和、更本土化，在內容上朝更豐富、更實用、更多元化的方向發展。至於訂戶部份，編輯室仍然提供新舊訂戶於 8/20 前訂閱（郵戳為憑）的原價優惠方案，逾期則採新價辦理。

青春放送大摸彩 雙響炮回饋專案

［記者 HAKKA 台北報導］

據三希資訊公司表示，超級玩家俱樂部成立至今甫半年，即已獲得熱烈的回響。這次的回饋專案，只要在八月二十五日以前入會，不論是金卡或銀卡會員，即可參加六、七、八月三個月的連續抽獎，每月將抽出五名會員，贈送敦煌 F-16 主機乙台，另抽獎贈送精美手札乙本。如果是金卡會員，還可參加第二重抽獎，獎品有次世代主機、敦煌 F-16 主機、熱門 PC 遊戲，市面上買不到的精美T恤、精美手扎等等……

特別報導

95年度東京玩具展紀行



今年六月初，筆者有幸又被公司派到東京，參觀本年度的東京玩具展。本來筆者去年已經去過一次，今年理應換 LORD JEAN 去才對，奈何 LORD JEAN 正巧沒錢，他又對日本興趣缺缺，於是筆者只好冒著當褲子的危險，再赴一次東京之旅；在出發前爲了湊足旅費，還向老編預借了稿費，所以這篇稿便不得不寫。悲慘啊！胡言亂語就到此爲止，以下便爲各位介紹這次的東京玩具展。

今年的東京玩具展仍是在千葉縣海濱幕張的「幕張メッセ」國際展覽場舉行。和上回不同的是，今年和筆者同行的同事只有兩人，而且沒有識途老馬帶隊，三個人靠著地圖和不怎麼靈光的日語就直闖東京的水泥叢林，雖然說不上是險象環生，但事後想起來，當時也眞夠大膽的。

筆者一行於六月一日抵達東京，降落時只見上空一片厚厚的雲，果不其然，往後的幾天東京一帶都爲烏雲所籠罩，和這次玩具展的主題『認眞的玩，光明的未來』大異其趣。由於玩具展的業者商談日是六月一日和二日，這兩天只開放給公司行號參觀洽談之用，到了三日和四日就開放給一般民衆參觀，屆時鐵定會人山人海，因此我們趕著在二號就去看展。

今年的玩具展一樣是使用了全部的八個展覽館，遊戲部份也用了三個展覽館之多，不過今年遊戲部份的展出似乎是要比去年小了些。一言以括之，今年遊戲部份的展出方式和往年不同之處，是以大廠商爲主來集中展出遊戲，因此展出的內容雖然不少，攤位和廠商的數量卻較往年減少許多，因此感覺上似乎沒有往年熱鬧。再者，新主機之戰的一方霸者－SONY 的 PS（ PLAY STATION ）大概是在不久前在另一個電玩軟體大展－初心會中才剛展過近半年將發表的軟體，所以就未參加這回的玩具展，只由其支援廠商各自展出最近要發表的遊戲軟體，因此今年的玩具展幾乎可說是電玩大廠 SEGA 和其新世代主機 SS（ SEGA SATURN ）的天下，其他的則是代表3DO的 PANASONIC 、代表另一部次世代主機 PC-FX 和老牌的 PC-ENGINE CD-ROM 的 NEC ，以及一些較小的廠商了。

今年玩具展展出的全都是遊樂器的遊戲軟體，其中次世代主機 PS 和 SS 的軟體約佔了六到七成，餘下的 3DO 和 PC-FX 等雖也展出了不少新作，但遊戲品質和氣勢都遠不及前者。而超級任天堂的軟體今年幾乎全滅，在新世代主機的氣焰下被壓得奄奄一息，筆者只看到了幾個零星的軟體，這是今年玩具展所大致展現出來的一個狀況，以下便爲各位介紹各展出廠商的產品內容：

NAMCO

NAMCO 不但是各項電玩大展的常客，同時也是 PS 的主要贊助廠商之一，因此和 SS 壁壘分明。這回NAMCO展出的全是 PS 的軟







TAITO三面逢源，同時展出 PS、SS 和超級任天堂的軟體。其內容有：

SS 方面的是移植自大型電玩版本的『太空戰鬥機外傳』和" LAYER SECTION"。前者是大家耳熟能詳的名作，可以不必多費唇舌介紹；後者則是移植自大型版的射擊遊戲 "RAY FORCE"，差別似乎只是改了一個名字而已。" RAY FORCE" 的特徵是自機擁有具鎖定功能的導向雷射，具有一般射擊遊戲所沒有的快感和效果，但難度也是一流的。根據在現場試玩的結果，以上兩個遊戲都移植得相當成功，而且皆可兩人玩，擁有 SS 的玩者不可錯過。

在 PS 方面，主要的作品是 3D 射擊遊戲 "Zeitgeist"，這個遊戲有相當不錯的 DEMO 3D 動畫，遊戲效果也相當棒，玩者必須操縱一架戰機，以尾視觀點飛過由 3D 貼圖所構成的宇宙空間、行星表面等層層關卡，並擊敗把關的各首領敵人，不但背景極為華麗，飛彈和導向雷射（又是導向雷射！ TAITO 還眞會一物多用）的效果也相當精彩。



體，數量並不多，除了大事宣傳剛發售的「鐵拳」之外，主要就是將在六月底發行的 3D 空戰遊戲" ACE COMBAT"，這是以 NAMCO 大型空戰電玩 "AIR COMBAT" 為基礎所製作的空戰遊戲（"AIR COMBAT" 的續篇 "AIR COMBAT 22" 也已在日本推出，效果極佳，但不知何時可以在台灣玩到），玩者將可駕駛各式性能不一的戰機執行任務， "ACE COMBAT" 並非和其前身 "AIR COMBAT" 一樣全是對空任務，也包含了對地和對海攻擊等，精心刻劃的地形等不輸給目前任何著名的空戰遊戲。為了適合一般玩者起見， "ACE COMBAT" 中的戰機可搭載 9999 發火神砲砲彈和 64 枚飛彈，雷達和飛彈皆是地空兩用，再加上支援分割畫面的對戰模式，空戰迷們可有得打了。

另一個展出的 PS 軟體是個足球遊戲，而 NAMCO 為 PS 製作的 RPG"Tales of Fantasia" 由於完成度很低，現場只展出 DEMO 和等身大人物設定畫，其中還有以「幸運女神」聞名的藤川康介先生所設定的人物。此外，現場另擺設有 NAMCO 堪以與 SEGA 名作 "Daytona USA" 齊名的賽車遊戲 "Ridge Racer2" 的大型連線版，NAMCO 雖未宣佈要將此遊戲移植到 PS 上，但此舉和 SEGA 針鋒相向的意思則相當明顯。

TAITO

很高興看到這家老廠商再度參展，這回

另一個令人注目的作品是「東京 SHADOW」，這是一部以西谷史（以『女神轉生』系列而聞名的奇幻小說家）的原作為基礎的互動式電影小說，標榜以眞人演出和實地拍攝（故事發生在東京涉谷區）的方式來表現劇情，並有多支線多種結局的設計。現場只放映製作過程





導

95年度東京玩具展紀行

的宣傳影片，尚未看到遊戲內容，但看在漂亮的女主角的份上，向來好此類遊戲的筆者屆時想必會去買一套（筆者也是『弟切草』和『恐怖驚魂夜』的愛好者）。

"Ray Tracers" 則是著名的 "Chase H.Q" 的 PS 改良版，玩者可以自四部特性不同的車中挑選一部，在限制時間內以追撞的方式攔截敵車、破壞敵工廠等，是個具故事性的異種賽車遊戲。



超任方面，"ENERGY BREAKER" 是個全以斜向 3D 表現的戰略 RPG，標榜原地開打和戰略式的戰鬥場面，故事會隨玩者所選擇的人物改變，畫面和效果在超任的遊戲中算是很不錯的了。而『 CHAOS SEED 風水迴廊記』則是個頗特別的RPG，玩者必須在地下迷宮中『挖路』前進，以風水的咒法造出各種房間、召喚守護神等、是個具PUZZLE GAME性質的動作 RPG。

ATLUS

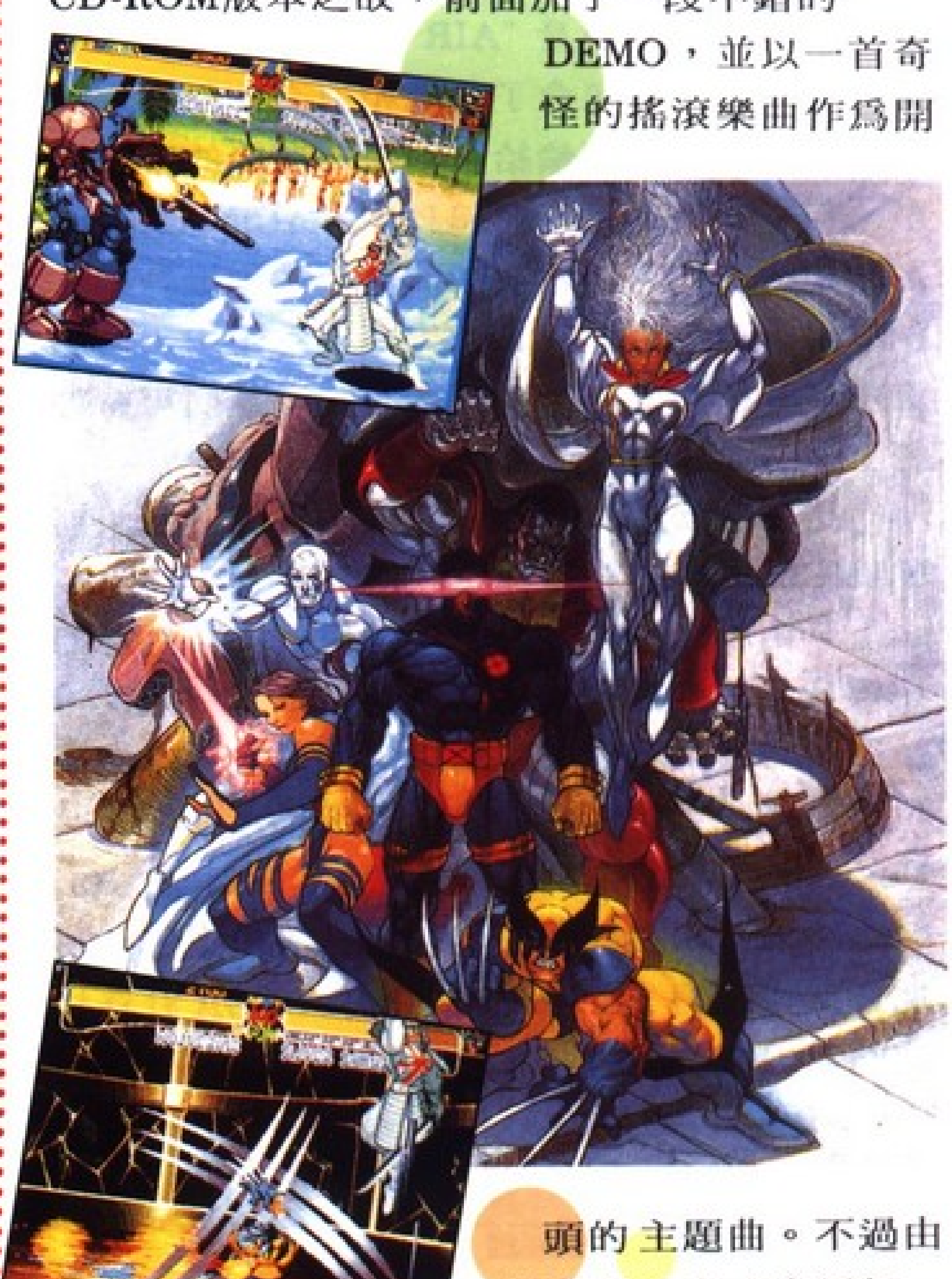
這家前幾年才以 RPG 『眞女神轉生』系列和變態的格鬥遊戲『豪血寺一族』而崛起的廠商這回居然再次參展，令人驚訝之餘也覺得敬佩。ATLUS 展出的有大型電玩版的射擊遊戲『首領蜂』和豪血寺 2 續篇的『豪血寺一族外傳』，筆者所關心的 PS 版『豪血寺一族 2』則未展出，眞是遺憾。

而 ATLUS 加入 SS 製作群後，則推出以眞實的公路爲競賽地點的賽車遊戲『峠KING-THE 魂-』，此遊戲並支援到四人同時玩的模式；而『眞・女神轉生』系列的最新作『惡魔召喚師』（ DEVIL SUMMONER ）則只在宣傳影帶上透露了一些畫面和設定畫，以其進度看來，其面貌恐怕要到幾個月後才會比較明朗。完成度 100% 的超任軟體 "KAT'S RUN" 則是個以日本風行的小型汽車爲主角的趣味賽車遊戲，賽車之時兼可害人，倒也頗符合 ATLUS 的變態作風。

CAPCOM



格鬥遊戲元祖的 CAPCOM 這回的場依然不小，不過隨著遊戲主力的改變，今年就看不到漂亮的春麗和倩咪了（去年照片拍糊了，本來指望今年來會有機會再重拍一次的，嗚…）。CAPCOM 這回的展出主力是移植自大型版的 PS 版格鬥遊戲『魔域幽靈』（ Vampire ），還擺了一整座電視牆宣傳此遊戲。，由於是CD-ROM版本之故，前面加了一段不錯的 DEMO，並以一首奇怪的搖滾樂曲作爲開



頭的主題曲。不過由於遊戲的完成度頗低，

試玩版只能使用 Demitri 玩，速度奇慢，發 CHAOS FIRE （氣功）時只聞其聲而不見火焰，有時還會當機呢！不過由畫面上看來，PS 版本應該可以移植得不錯，希望到時候速度加快點就是了。

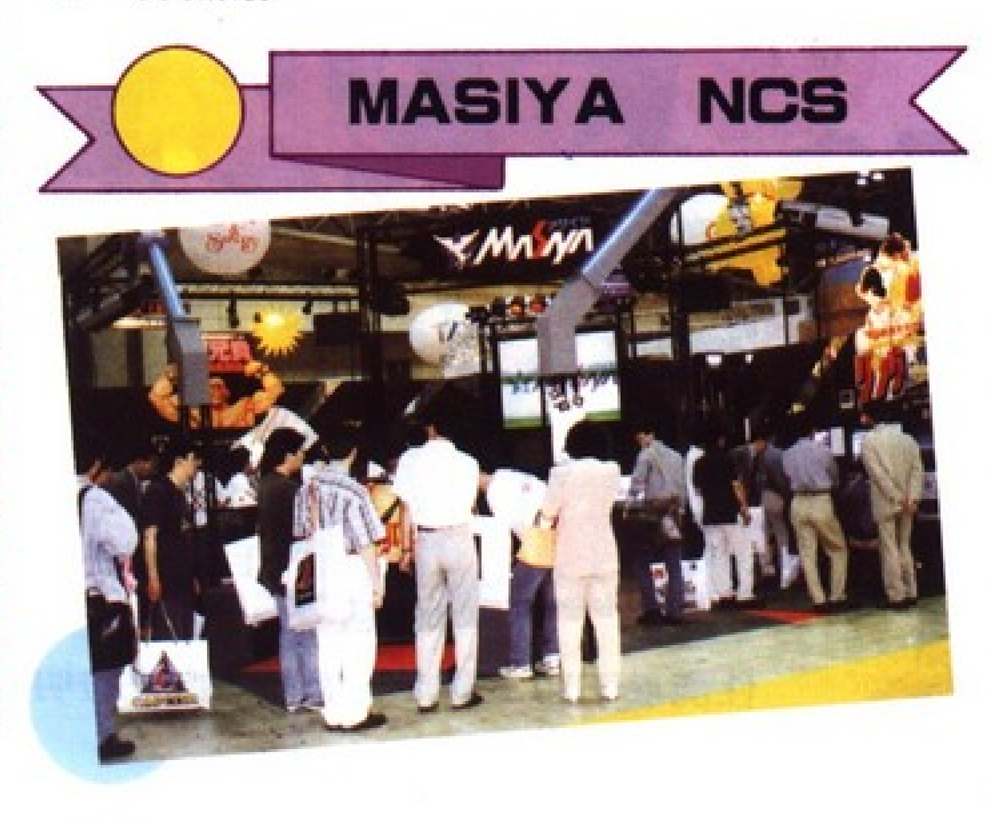
此外眞人版（由電影『快打旋風』中的各演員擔綱）的超級快打旋風X也是現場的重點之一（註：本遊戲目前已在台灣上市），雖然 CAPCOM 已將眞人所拍攝的影像處理得相當流暢，但看慣了原有的風格，乍看之下總覺得有點好笑，特別是一些原本就非人類所能做到的招式（如春麗的倒立鶴腳踢、百裂踢等），由眞人來表現更是頗爲奇怪。不過這種充分利用電影市場和宣傳效果的整體企畫作法，卻是頗值得國內廠商學習的。除此之外，快打旋風電影卡通版的互動式電影遊戲也是個類似的產品，不過還看不到東西就是了。

至於大家所關心的 SS 版 "X-MAN" 嘛..連個鬼影都沒看到，連號稱要在七八月發售的『魔域幽靈』的進度都如此『超前』了，預定在今年秋天發售的 "X-MEN" 就更加不用指望了，這陣子還是先到大型電玩場去練練身手吧！

超任方面， CAPCOM 這回大炒冷飯，分別推出以本宮ひろ志『呑食天地』人物爲藍本的戰略遊戲『呑食天地－三國群雄傳』，老牌動作遊戲『洛克人 X3 』和『街頭快打 3 』（FINAL FIGHT3 ），這回武神流忍者 GUY 終於不再被摒棄門外，與哈卡市長等再次加入除惡的一行，可選擇的關卡分支會是這個遊戲的新重點。

最後， CAPCOM 在宣傳影片中發表了傳說中的快打系列新作－快打旋風 ZERO （Street Fighter ZERO ）（編按：本遊戲目前已在台上市），這個快打家族的新成員是依照電視卡通版快打旋風的人物設定製作的，類似『魔域幽靈』的線條式畫風、新增加的角色和必殺技，相信會再次引起大型電玩格鬥遊戲界的一陣熱潮。

MASIYA　NCS





這家以『夢幻模擬戰』和『超兄貴』聞名的軟體商，這回展出的重點果然都和以上兩者有關－超任版本的『デア・夢幻模擬戰』，以及超級變態的格鬥遊戲『超兄貴－爆裂亂鬥篇』。前者是『夢幻模擬戰』的系列最新作，後者則是以『超兄貴』爲主角的空中浮遊型格鬥遊戲，其角色的設定和各種招式可說是變態到了極點，令筆者不忍卒『試』……阿彌陀佛，等遊戲發行的時候各位再自己看罷。此外還有以車田正美漫畫改編的拳擊遊戲『リングにかけろ』，至於 MASIYA 爲 SS 製作的『重裝機兵LAYNOS2 』則只聞其聲、不見其影，看來還得等一陣子。

SNK



SNK 這回並未展出什麼大作，主要是最近的新作『風雲默示錄』、以『天外魔境』人物爲主的『天外魔境・眞傳』、不很出色的神話格鬥遊戲『神龍戰記』等，而除了純粹的格

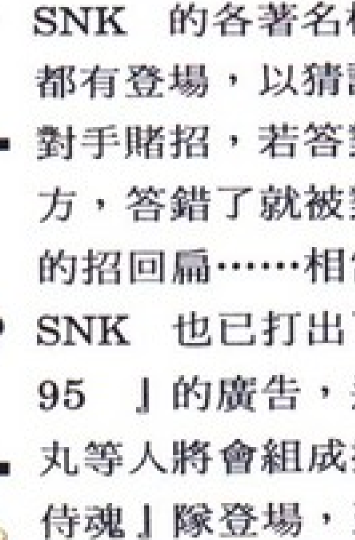


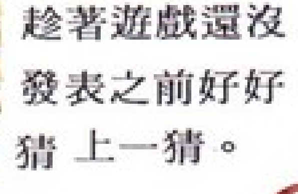












格鬥之外，還有頗具趣味性的『謎題天王』，在此遊戲中SNK 的各著名格鬥遊戲角色都有登場，以猜謎的方式來和對手賭招，若答對了便可扁對方，答錯了就被對方用一樣重的招回扁……相當有趣。此外SNK 也已打出了『格鬥天王95 』的廣告，這回據說霸王丸等人將會組成攜帶武器的『侍魂』隊登場，至於究竟還會有哪些角色會出現，大夥正可趁著遊戲還沒發表之前好好猜 上一猜。

角川書店



這家集小說、雜誌、卡通 OVA 和電影於一身的大出版商，最近也積極的參入遊戲界中。角川自從安田均、水野良等人所製作的『羅德斯島戰記』聲名大噪後，即設立『冒險文庫』，努力擴展神話幻想故事的市場。在這次的玩具展中，角川推出超任版本的『羅德斯島戰記』，以及 PS上的 CYBERPUNK 3D RPG『東京 DUNGEON』。角川似乎對這個以未來的東京和 CYBER SPACE 爲背景的遊戲頗爲重視，並以曾製作過創世紀IV和巫術IV的美國遊戲設計師來擔任監督，似是希望能帶給這個遊戲美日兼具的風貌。此外，角川也將爲 SS 製作 MD CD 上的名作『LUNAR－銀色之星』的再製版。



除此之外，角川今夏以『從羅德島向克利斯塔尼亞』的標語，爲水野良所寫的羅德島續篇『克利斯塔尼亞傳說』(Legend of Crystania)的劇場版進行宣傳，由同名冒險小說改編的 "Slayers" 也將同時上映。在角川的推動下，日本本已蓬勃的幻想故事風潮勢將再次掀起高潮。

NEC



NEC 所推出的 PC-FX ，目前仍是新世代主機中性能最不明（缺乏夠看的遊戲來證明

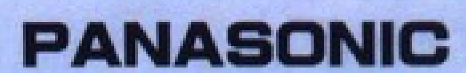
其能力）且聲勢最弱的一部， NEC 這回仍以其一貫方式（當然包含熱烈的歌舞表演）來努力的推廣 PC-FX 及 PC-EngineCD-ROM 的遊戲，PC-Engine的既有市場應還不算太差，但 PC-FX 的軟體數量就遠不如 PS 和 SS （甚至連3DO都遠遠不如），且 NEC 最近專打美少女牌，遊戲層次的問題也使得 PC-FX 的聲勢始終走低。這回 NEC 展出的軟體有：





PC-FX方面，幾乎都是以 98 改版的電腦遊戲居多，包含了卒業Ⅱ、同級生2、龍騎士Ⅳ、きやんきやんバニー等美少女遊戲，Artdink的 "Lunatic Dawn" 和工畫堂的 " POWER DOLLS"，，其他的則是一堆以美少女爲主的遊戲，像『女神天國Ⅱ』、『銀河お孃樣傳說ユナ』、『Fighter Woman 纏組』等等，令筆者看得有點無趣。幾個比較有趣的展出作品有天外魔境的動畫格鬥版『天外魔境　電腦絡操格鬥傳』，包含了天外Ⅰ、Ⅱ和『風雲カブキ傳』中的各角色，而『天外魔境Ⅲ　NAMIDA』也已正式宣佈要在 PC-FX 上製作。 "Daughter of Kingdom"是現場唯一看到的 RPG ，3D 迷宮的表現上中規中矩，雖然不錯但也沒啥特殊之處。

PC-Engine 方面，雖然展出的 TITLE 衆多，但多是一些移植遊戲或老面孔，美少女當然也佔了不在少數，筆者就不浪費篇幅在這上面了。值得一提的是， NEC AVENUE 居然推出當年的元祖射擊遊戲 " Space Invander" （小蜜蜂的一種）的再製版，眞令筆者發思古之幽情，而由名畫家末彌純設計人物造型的" Renny Blaster" 則是唯一較有看頭的動作遊戲，不過風格之灰暗卻與其他美少女遊戲程強烈對比。



PANASONIC

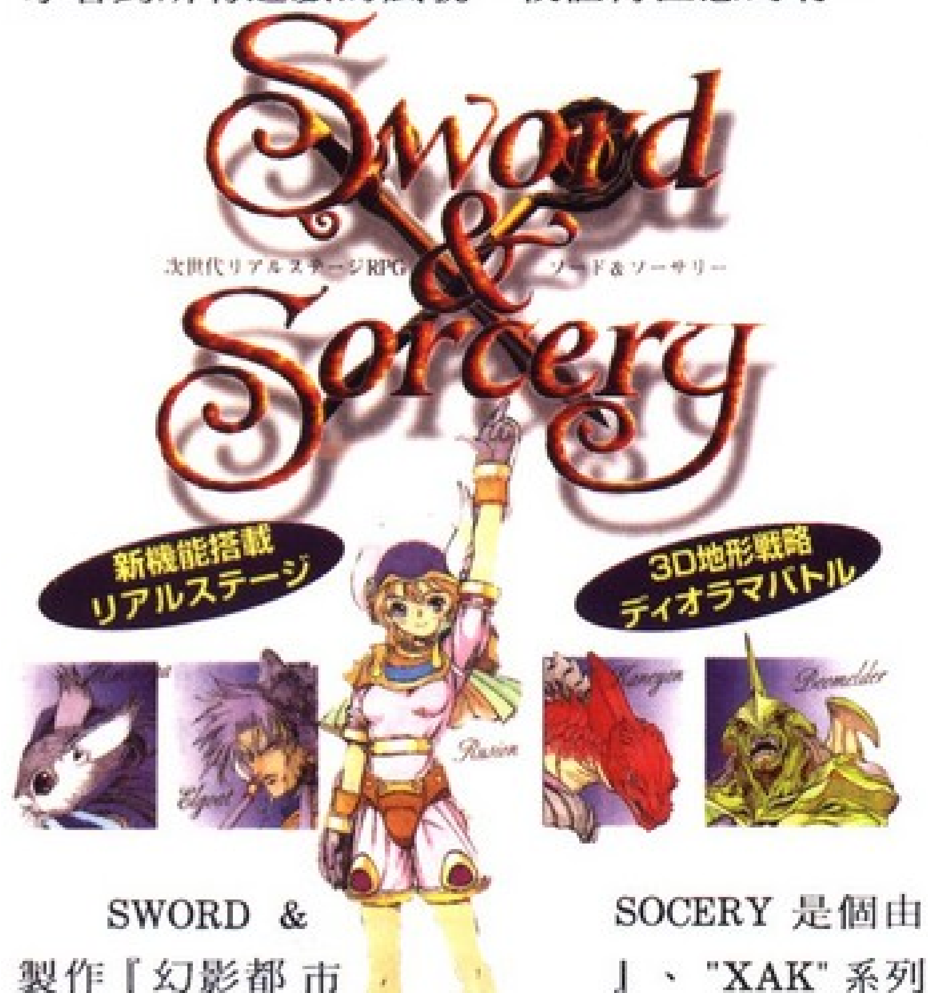


以松下電器館爲名的3DO 展覽場，這回仍然佔了很大的面積，3DO雖然在 PS 和 SS 兩大次世代主機的夾擊下氣息奄奄，但 PANASONIC還是毫不氣餒的在宣傳上下功夫





。本次玩具展中展出的 3DO 新軟體並不多，除了"SHOCK WAVE"、『銀河飛將Ⅲ』等已在 CES 展中展出過或是移植自 PC 的的美國版遊戲之外，眞正的新遊戲並不多。而在現場展出的遊戲試玩版的遊戲也滿少的，筆者是站在一面播放 DEMO 的電視牆前面努力的看，才看到所有遊戲的風貌。較値得注意的有：



SWORD & SOCERY 是個由製作『幻影都市』、"XAK"系列的日本著名電腦遊戲廠商 Micro Cabin 所製作的神話 RPG ，也是目前筆者唯一看到比較出色的3DO的 RFG 。這個遊戲可說是目前眞正有活用到 3DO 能力的角色扮演遊戲，整個移動與戰鬥畫面都以一種可變換的半立體視角來表現，在走上山地時特別漂亮，不但風格相當新穎，效果和畫面也頗爲用心而華麗。戰鬥畫面以棋盤式的風格來表現，包含了地形障礙的效果和消除方式，試玩起來的感覺不錯，不過試玩版的戰鬥發生過於頻繁了些。Policenauts 是由KONAMI所製作的一款冒險遊戲。KONAMI今年似乎不太景氣，不但攤位與3DO館合在一起，展出的也只有這個遊戲，眞讓一向支持 KONAMI 的筆者頗感遺憾。 Policenauts 是個多線多結局的『即時』型互動電影，裡面包含了卡通動畫、光線槍式的射擊、 3D 動畫與飆車戰鬥場面……等各種模式，玩者會隨著他所選擇的路線而遇到各種情節與模式，當然了，玩者得先過關斬將，遊戲才能繼續下去。總之，這是個風格頗爲奇異的冒險遊戲。

"Return Fire" 是個即時式的戰略遊戲，玩者必須生產並指揮直昇機、戰車、裝甲車和吉普車等四種單位，在大小不一的戰場地圖上和敵方激戰，並謀佔領敵方指揮部。遊戲本身的性質雖簡單，但由於加入了分割畫面的雙人玩模式，使得遊戲的可玩性大增。 "Scrumble Cobra"則是一款 3D 的直昇機模擬射擊遊戲，畫面和效果還算不錯，但也沒什麼極爲特出之處。

Right Staff 所製作的"Blue Forest 物語" 大概是這回 3DO 展出品中較爲吸引人的了。據廣告所言，這是個以主角的個性和人格的成長爲重點的 RPG ，由於製作進度之故，現場並未展出任何遊戲畫面，只播放一段精彩的DEMO畫面，這段 DEMO 做得極富感情，特別是一開始的美女出浴圖，雖是 Polygan 的美女卻也頗爲動人，至於遊戲的內容嘛……可能要留待來日再看了。

"Tetsujin Returns" 是 3DO 初期的名作『鐵人』的續篇。雖然在遊戲性質上沒多大改變，但在開頭的 DEMO 和繪圖引擎上有大幅加強，値得以前的支持者再支持一次。此外，除了三洋展出其版本的3DO主機 "TRY" 之外，64 位元版本的新型 3DO 主機 "Ultra64" 也已正式公佈，現場有關此主機的資料極其有限，因此詳情還是留待來日再說了。

SEGA



前面提到過，SEGA 和其次世代主機 SS 是這次玩具展中最大的展出者，但其作風也是最吝嗇的，現場所有展出的遊戲都不準拍照，連在其展覽場的前面拍個全景，都有現場人員過來囉唆（筆者後來補拍一張全景，拍完之後還得立刻逃命，眞是自看展以來前所未有），更別提 V8 了。偏偏這回SEGA整合其絕大部份未獨立參展的的軟體廠商聯合展出，其規模之大、展出遊戲之多，佔了會場遊戲部份的一半以上，所以這次筆者所拍到的 DEMO 和照片頗爲有限，以致各位讀者權益受損、不能深入瞭解， SEGA 應該要負很大的責任。

SEGA 佔出的遊戲絕大多數以 SS 爲主，可分爲SEGA自己製作的遊戲軟體和支援廠商的展出作品兩大部份，就先從SEGA自己的說起：

SEGA 的展出作品中，大型電玩版的移植遊戲是一大重點，像現場就展出了 SS 版的『模擬條子』(Virtue Cop)，看起來相當不錯，所使用的光線槍也滿正點的(和大型版的很像)，想必又會引起一陣槍熱潮。『VR 快打』則是 SS 衆所矚目的一個焦點，AM2 小組也已宣佈將在今年度將它移植到 SS 上，不過現場展出的卻是 VR1 改良版的『 Virtue Fighter Remix』，這是使用了 VR2 貼圖方式的VR1，看起來雖漂亮，但底子裡還是VR1，不過在現場仍吸引了相當多人，據說這片 REMIX 版將會附贈在最近爲了慶祝 SS 銷售超過150 萬台所發行的 SS 紀念機種之中。此外，最近才推出的越野賽車遊 "SEGA RALLY" 也要移植到 SS 上，這個遊戲大型版的效果雖棒，不過有 "Dytona USA" 的例子在先，筆者可不敢抱太大的期待。而SEGA 著名的機車遊戲『 Hang on 』系列的最新作 " Hang on GP'95" 也將以 Polygan 的新面貌重新在 SS 上出現。

格鬥遊戲方面，除了 VR 和CAPCOM還遙遙無期的"X-Men"之外，這回還有一些新作。甫出現不久的SEGA 名動作遊戲『戰斧』的格鬥版－ "Golden Axe The Duel"，和 Data East的『水滸演武』都將移植到 SS 上，從試玩版看來，這兩個遊戲都已有相當的完成度，移植得也頗爲成功。NAXOT 的 "Battle Monsters" 則是以眞人快打的實攝方式所製作的格鬥遊戲，其怪異而帶點血腥的風格看來頗爲獨特；最近便已發售的『制服傳說 Pretty FighterX 』則是個以美少女爲主的格鬥遊戲，掃瞄自眞實景色的背景和生硬而大量使用黑線的人物動作頗不相稱，此遊戲亦標榜其帶點 H 性質的故事模式過場畫面，其他的就沒啥特別了。此外



CAPCOM 亦將製作 SS 版的快打旋風眞人版和互動電影版，不過並未在SEGA 的展場展出。

動作遊戲方面，除了前述TAITO的『太空戰鬥機外傳』和『 Layer Section 』之外，SEGA 也預定發行了 SS 的初期名作『發條騎士』(Clockwork Knights)的下卷，『新・忍傳』已預定在六月底發售，專做射擊遊戲的彩京也預定將其最近的作品 " GUNBIRD" 移植到 SS 上，而老 GAME 迷們所津津樂道的 TAITO著名 3D 射擊遊戲『 NIGHT STRIKER 』也已有 DEMO 出現，這個以磁浮飛車爲主角的射擊遊戲一直受到衆人的關切，但這回的 DEMO僅止於靜態的單張圖形，眞令人覺得負責移植的 VING 有點混……模擬遊戲方面，SS 明顯的比較少。"Wing Arms" 似乎是 SEGA 大型電玩 " Wing Wars" 的增強版，不過這回全以二次大戰的螺旋槳戰鬥機爲主，玩者將可自零戰、 P-51 野馬式、 P-38 閃電式等近十種戰機中挑選座機去執行任務，整個遊戲以 3D 多邊形貼圖構成，任務類型則包含了纏鬥、對空攔截、對地和對海攻擊等，武器有機槍、火箭和炸彈等。筆者玩到一場以零戰迎擊一隊 12 架 B-25 轟炸機的任務，整體的飛行和射擊的感覺相當不錯，並支援包括駕駛艙觀點在內的各種觀點，所以這個遊戲雖然偏重動作遊戲的性質，但也頗具有模擬遊戲的味道，相當值得一玩。而 GAME ARTS 所製作的『 3D 機械人射擊』遊戲(名稱未定)則表現出 SS 多邊形貼圖的能力，基本上這應是一個








接近模擬性質的機械人射擊遊戲，以駕駛艙內的第一人稱視角和投射在螢幕上的各種顯示來作戰。各種造型各異的的戰車、戰鬥直昇機和戰鬥機械人均以流暢自然的動作在廣大的戰場上移動，砲火的效果也很不錯。不過本遊戲的完成度還很有限，現場的 DEMO 只能亂打一通而已，但將來正式完成的版本想必是十分值得期待的。

SEGA 所專長的戰略遊戲方面，這回展出的作品只有兩個，其中之一就是『World Advanced 大戰略－鋼鐵之戰風』，這其實是 MD 版『電擊大戰略』的加強版，系統上雖沒多大改進，但原有的500餘種兵器這回全部建立了3D 貼圖模型，戰鬥動畫也改成『 Battle Isle 2000』之類的全 3D 式動畫，舉例來說，您將可看見 JU-87 發出刺耳的蜂鳴器聲自遠處飛掠而過，然後向正下方的 T-34 群投彈，效果眞是再精彩不過了；當然了，交戰的單位雙方所處的地形和場所也都以 3D 來描述。特別是船艦也予以忠實的 3D 化，德國和英國的巨大艦船想必是有夠瞧的。此外 SEGA 還宣稱本遊戲將擁有遊樂器史上最快的思考計算程式，因此『現在思考中』的文字想必是可以少看一些了。另一個由 GLAMS 所製作的星際戰略遊戲 "QUOVADIS" 則是由著名畫家美樹本晴彥設計所有人物造型，這個遊戲標榜精彩的戰鬥動畫 CG ，不過完成度還很有限，遊戲的面貌要到以後才會比較清楚。

RPG 方面，SEGA 展出的 " Rig Lord Saga" 當屬這回最突出的作品，將可成爲 SS 初期 RPG 的代表作。。這個遊戲雖是 RPG，但戰略的味道相當濃重，其戰鬥模式大概是筆者目前看過最華麗者，所有我方隊員和敵怪物的造型全以 3D 模型製作而成，因此當戰鬥景觀的角度變換時，您亦可看到各個人物自前到後毫無滯塞的轉動，放大縮小等自不待言。戰鬥動作直接在地圖上進行，法術效果亦相當華麗動人，而在移動上並有高度的限制，有如高爾夫球遊戲般的地形分隔線，將會影響人物所能移動的距離。SEGA 在現場以 60 吋電視展示本遊戲的 DEMO，足見他們對本遊戲的重視程度。此外，『光明與黑暗』續篇的 "Shining Wisdom" 是個具 PUZZLE GAME 性質的 RPG ，『法騎士レイアース』則是以 CLAMP 同名作品改編而成的 RPG ，可愛的Q版人物和異世界的風貌也頗爲吸引人， "Guardian Heros"則是個動作性質的 RPG ，除了一般的聯手冒險外也支援對打功能，PC-Engine上著名的『天外魔境』系列也將改寫到 SS 上，這回將以 18 世紀的美國西部爲背景重新製作故事內容，並更名爲『天外魔境外傳－第四之默示錄』。

此外，SEGA 推出了一個名爲 "SEGA Adventure Game" （這是暫定的名稱）的遊戲，顧名思義，這是一個以 3D 爲主的冒險遊戲，壯大的故事背景和人物由『五星物語』的作者永野護所設計。在現場看到的雖然只是一段 DEMO ，但其水準便讓人對此遊戲頗具信心（筆者並非五星迷，對永野護的畫風野頗爲感冒，所以要好好考慮），不過其它的一切都還未定。

除了以上的精彩新作外，各種移植的遊戲也佔了 SS 軟體的大宗，如 PM2 、卒業、誕生等養成遊戲和其系列的『結婚－ Marriage』等，第十一小時、模擬城市 2000 和黑暗之蠱等也預定要移植到 SS 上。俄羅斯方塊的衍生遊戲，如 Colpile 的『ぷよぷよ通』（魔法氣泡）和SEGA的『ぱくぱくアニマル』等也頗受歡迎。此外，運動和棋奕類遊戲（特別是麻將）也展示了一堆。

除了 SS 的軟體之外，在會場也展示了一些 MD 的加強機 32X 的軟體，除了 COMPILE 移植自美國同名遊戲的 "Shadow Run" 外，就沒有什麼較值得一提的了。

BANDAI



這家以卡通、模型和遊戲等相關產業而聞名日本的公司，歷經了去年不太成功的新主機 BA-X 之後，今年又不死心的推出了另一部新主機 "Pippin" 。這部主機應是以 Mac 相容機爲基礎所設計的，它標榜能使用所有Mac的周邊設備，不過其能力和詳細資料等都還相當不明朗，現場展出的遊戲和 DEMO 用的硬體都是貨眞價實的Mac，因此這部主機的眞正風貌究竟如何，以及其市場導向等等，可能要看BANDAI進一步發表的消息了。

除此之外， BANDAI 、 TAKARA 、 KSS和 HUMAN 等廠商也都展出一些超任的

軟體，不過都沒什麼特別有趣的，就不再浪費篇幅介紹了。









這回的報導就為各位做到這裡。由以上的種種來看，現在遊戲市場的情勢，各位應該已經很清楚了。新世代主機在日本遊戲界的地位已經穩固不搖，而超任市場的萎縮也已在兩部新主機的衝擊下明顯的顯露了出來。在任天堂衆所矚目的 64 位元新主機還未正式曝光，而其他廠商仍有心推出新主機分食這塊大餅的情況下，這場新世代主機之戰還不能說是告一段落，但 PS 和 SS 的氣勢已成，在支援廠商的支持之下，將來的一兩年之內這兩部主機應該還會佔有相當的遊戲市場，所以..好戲還在後頭，結果如何，就留待明年的東京玩具展再說吧！ BYE BYE！



PC族總動員　普查結果

〈銘謝〉

本刊自第73期發出PC族總動員問卷以來，承蒙各方讀者不吝撥空詳填，踴躍參與及各相關出版公司之關心，至5/31截止，總計收到六千多件回函，由於統計過程頗耗時間、人力，又因本社同時製作雜誌與MegaDisc光碟，再加以新、舊主編交接及辦公場所擴充等相關事項，雖是諸事繁雜，社內人員仍全力以赴，編輯室期望不負讀者熱情及社內同仁辛勞，統計結果如今終能忠實地呈現在關心PC屆各項訊息的讀者眼前，由於人力與時間有限，延至本期方得刊出，尚祈各届諒解。本社除藉此篇幅一隅感謝讀者熱情參與外，並對本社光碟組程式總監石志清君撰寫統計軟體以利統計，再致謝意。

〈說明〉

(1)此意見調查之對象爲本刊讀者群，其中有塡表不全者均已剔除統計之外；此統計結果，或有別於不同之族群對象、問卷形式所得之統計結果，特此聲明。除電腦配備列出62期之統計結果，以供對照消長情況外，各項數據均爲本次活動統計之結果。

(2)問卷內容無法以數據顯示之部份（如最喜愛的專欄名稱、我有話要說…）編輯室將儘速全面閱讀、重點備忘，並逐步列入編務參考。

(3)依此統計結果顯示，本刊大多數讀者之電腦基本配備爲486電腦主機、SVGA螢幕、540MB硬碟、搭配4MB RAM、一大（1.2M）一小（1.44M）磁碟機、2倍速光碟機、聲霸卡、24針印表機並以鍵盤／滑鼠操作、多數未有數據機、MPEG卡；大多數的讀者除了PC外，擁有其他遊樂器，其中以任天堂（含超任）最多，大多數未有上網路之經驗，半年內最想採購（或更新）之硬體配備爲RAM及光碟機。

(4)每月擁有5000元內零用金者達89.5%，購買PC GAME之額度於1500元以內者佔87.4%，透支消費者全數集中在擁有1000元零用金之讀者群，重度消費者（購GAME支出額／零用金　之比例在50%以上者）佔21.8%，輕度消費者（該比例不足10%者）佔8.8%。

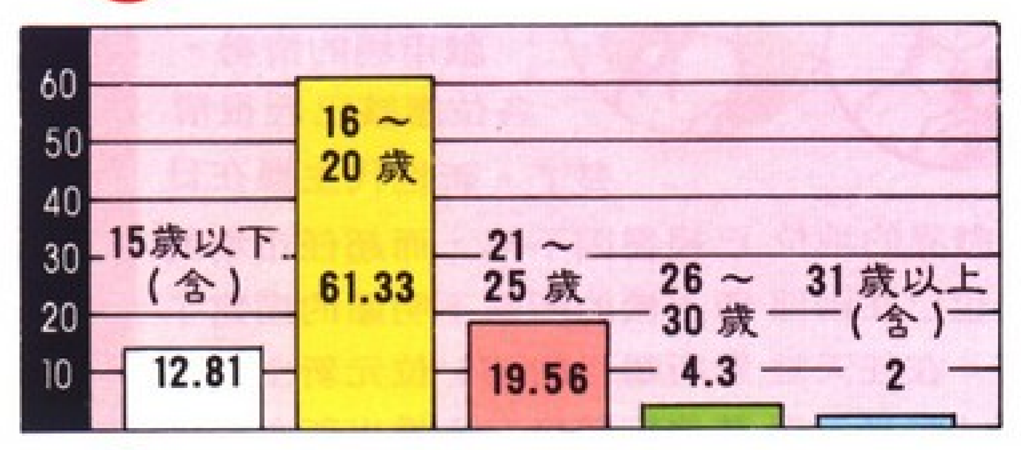
(5)讀者對PC GAME的製作參與普遍有興趣，卻因無專長管道以致不得其門而入，大多數讀者親自購買PC GAME，但仍有17.83%仍以拷貝方式取得（或仍斷續有拷貝行爲）而過半數的讀者獲得PC GAME的訊息來自雜誌介紹。

(6)由於篇幅有限，中獎名單將於下期公佈，敬請留意，而本統計結果之各項分析亦無法刊出，再致歉意，有心的讀者請自行推演。以下爲PC族總動員之全部統計結果。

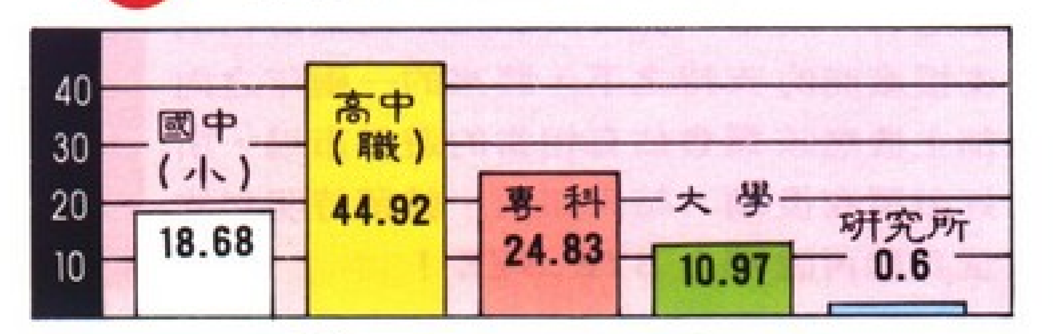
壹　基本資料

●資料來源：軟體世界雜誌73期（1995.March）PC族總動員問卷
●統計：軟體世界雜誌社全體
●有效統計樣本：5783份
●製表／完稿：編輯室 美編組
●無效統計樣本：602份
●統計程式提供：編輯室 光碟組

一、年齡層分佈（%）



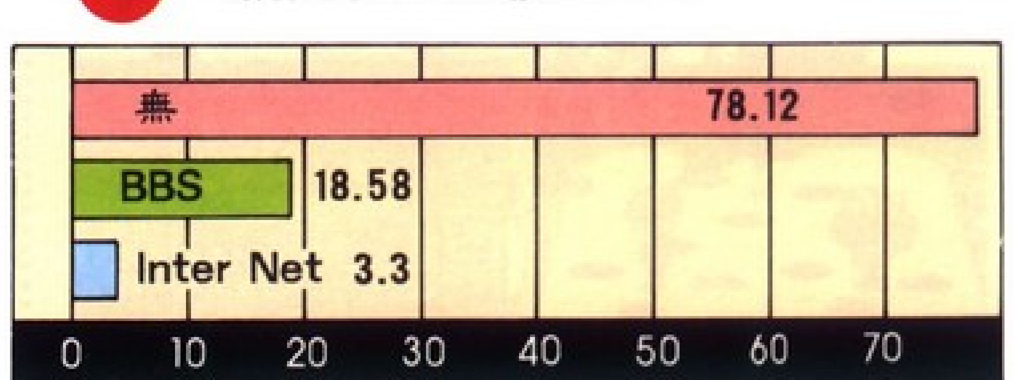
二、教育程度分佈（%）

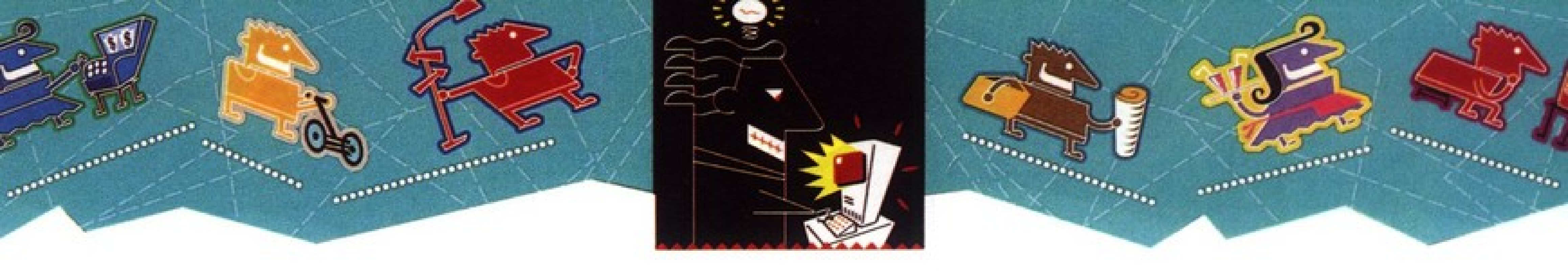


三、職業分佈（%）



四、網路使用狀況（%）





貳 相關配備

一、電腦主機（％）

	76 期	62 期
286	1.7	7
386	19.01	45.5
486	75.53	47.5
586(含 Pentium)	3.76	—

二、顯示器（％）

	76 期	62 期
MCGA／單色	1.03	4.6
CGA／EGA	0.59	1.2
VGA	47.42	42.0
SVGA	50.96	52.2

三、硬碟容量（％）

	76 期	62 期
無	0.59	—
40MB 以下（含）	4.94	14.4
80MB 以下（含）	4.21	8.9
120MB 以下（含）	16.31	30.1
250MB 以下（含）	22.73	32.1
340MB 以下（含）	9.89	14.5
420MB 以下（含）	13.28	
540MB 以下（含）	24.43	
1GB 以上（含）	3.62	

四、記憶體 RAM （％）

	76 期	62 期
無	0.44	34.3
1MB	2.66	
2MB	6.79	
4MB	48.45	47.2
8MB	33.46	11.3
16MB	8.2	4

五 磁碟機（％）

	76 期	62 期
360K	1.19	2.3
1.2M	50.83	62.1
1.44M	47.98	35.6

六、光碟機 CD-ROM （％）

	76 期	62 期
無	36.44	84.1
單倍速	3.92	15.9
2 倍速	53.36	
4 倍速	6.28	

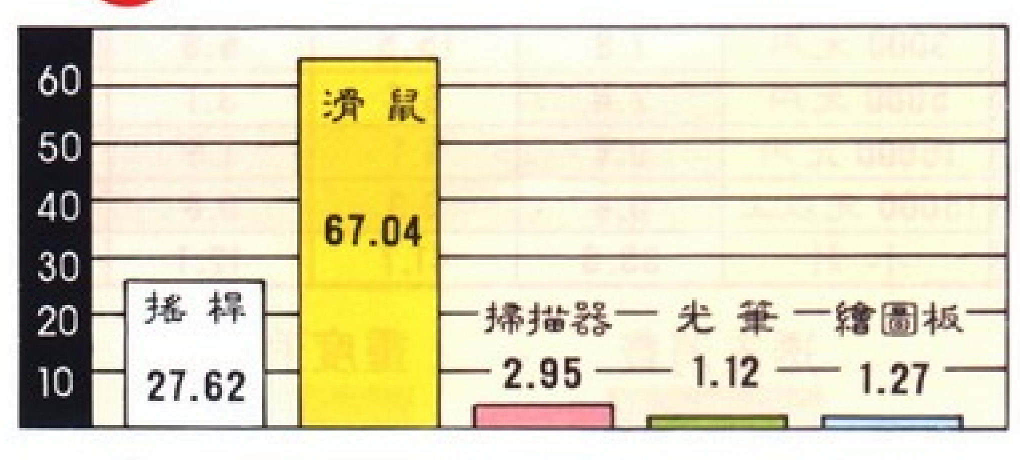
七、 MPEG （％）

無 87.51
有 12.49
0 10 20 30 40 50 60 70 80

八、音效卡（％）

	76 期	62 期
無	10.86	17.5
AD-LIB	8.62	19.1
聲霸卡	70.02	49.7
MT-32	0.43	1.3
Roland	1.16	1
其 他	8.91	11.4

九、操作介面（％）



十、數據機 MODEM （％）

	76 期	62 期
無	75.54	74.2
1200bps	0.75	25.8
2400bps	4.56	
9600bps	4.79	
18800bps	4.26	
19200bps	6.51	
28800bps	3.59	

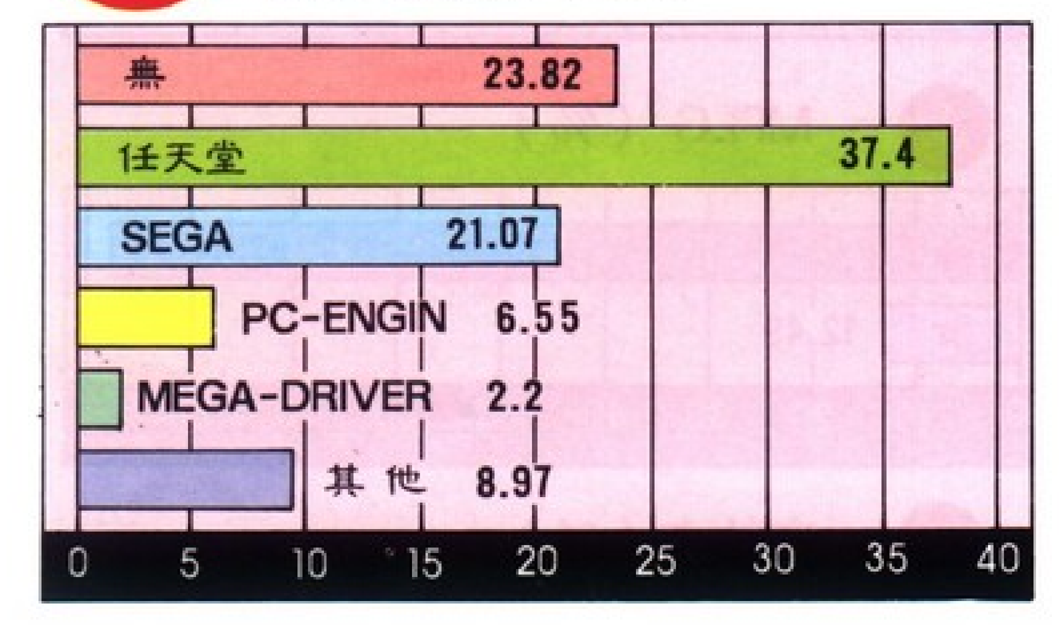


PC 族總動員　普查結果

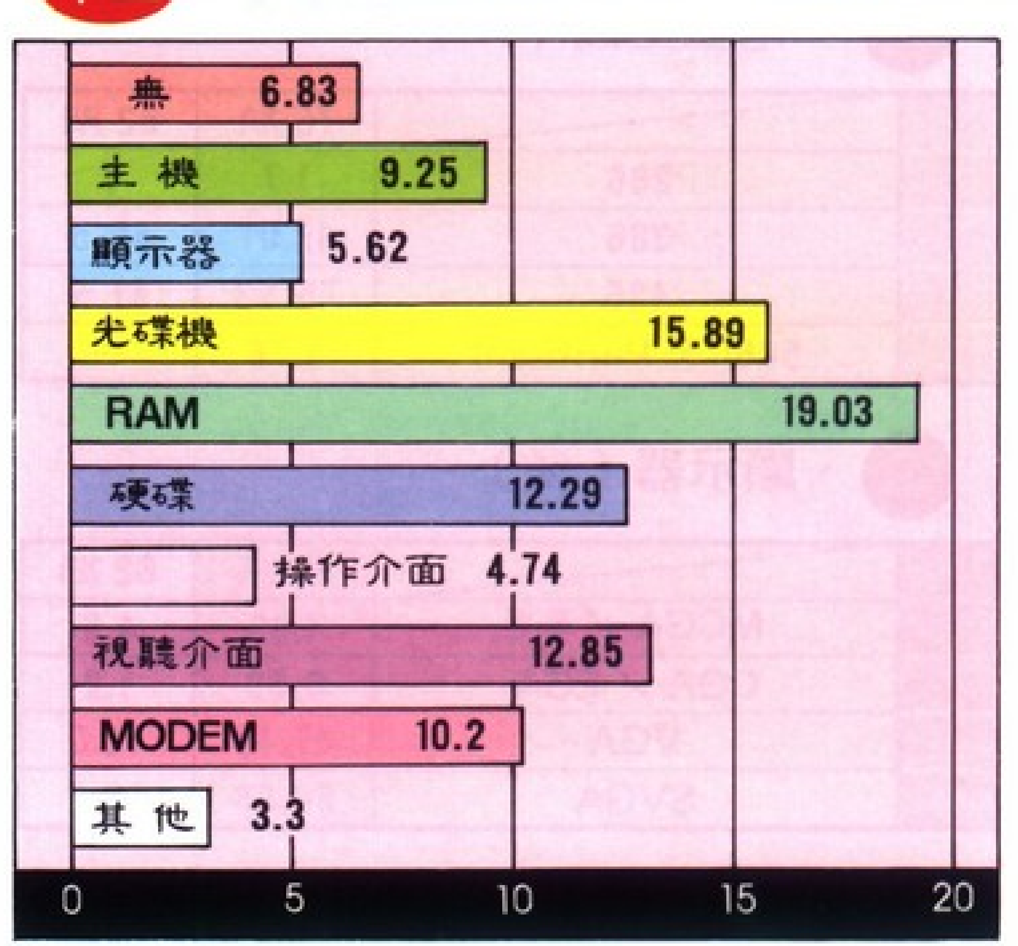
十一、印表機（%）

	76 期	62 期
無	43.73	40.2
24 針	33.26	59.8
噴墨	17.85	
鐳射	2.36	
其他	2.8	

十二、遊樂器擁有（%）



十三、半年內想採購（更新）之配備（%）

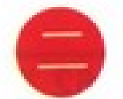


參　有關 PC GAME

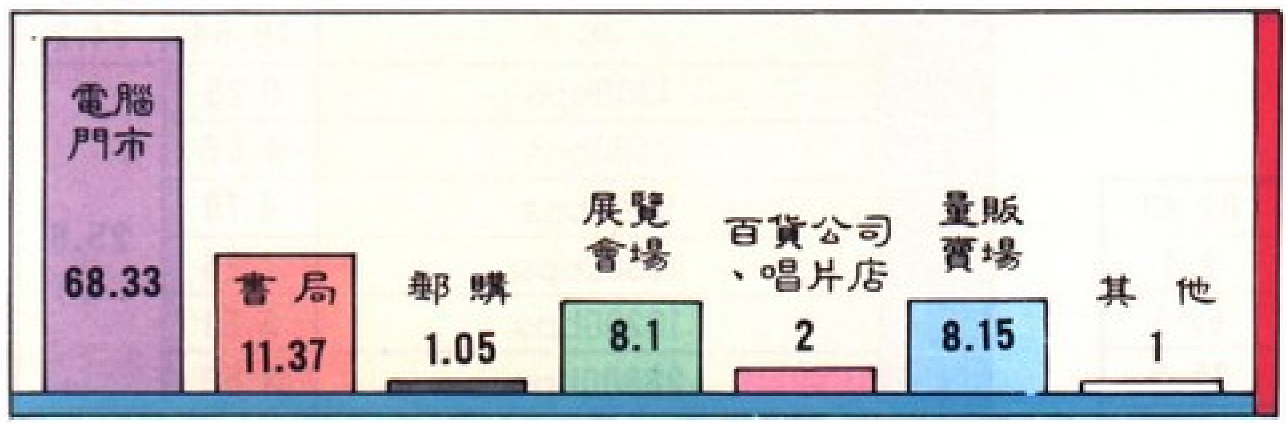
一、PC GAME 消費狀況（%）

零用金（每月）	購買 PC GAME 之額度（每月）：500 元內	1000 元內	1500 元內	2000 元內	2500 元內	3000 元內	5000 元內	5000 元以上	小計
1000 元內	22.4	17.9	0.8	0.2	0.1	0	0.1	0.1	41.6
3000 元內	7.8	15.5	5.9	1.8	0	0.5	0	0	31.5
5000 元內	2.6	6.4	3.1	2.3	0.7	0.8	0.5	0	16.4
15000 元內	0.4	1.1	1.5	1.0	0.7	0.7	0.4	0.3	6.1
15000 元以上	0.4	0.8	0.8	1.2	0.1	0.4	0.2	0.5	4.4
小計	33.6	41.7	12.1	6.5	1.6	2.4	1.2	0.9	100

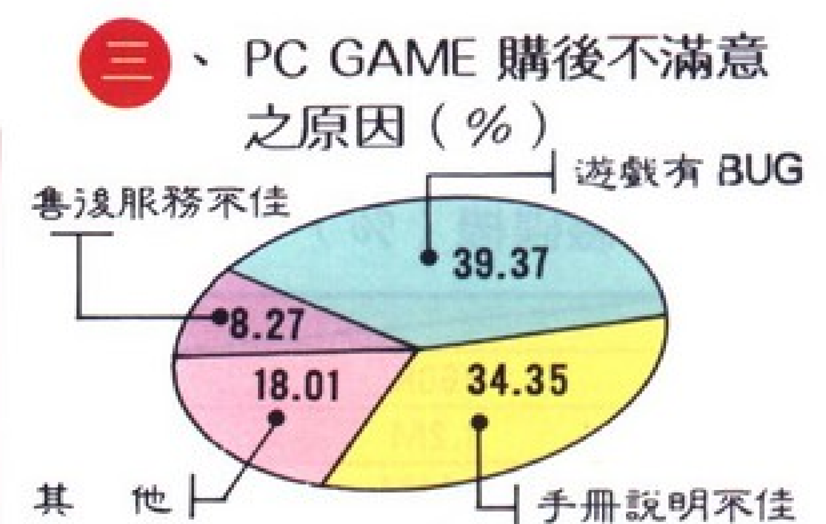
透支消費　重度消費　輕度消費



二、PC GAME 購買處（%）



三、PC GAME 購後不滿意之原因（%）

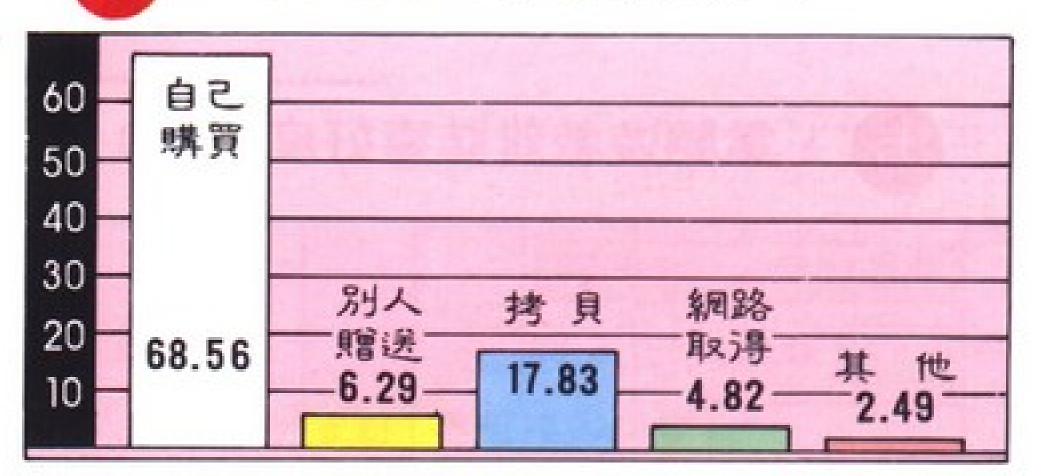




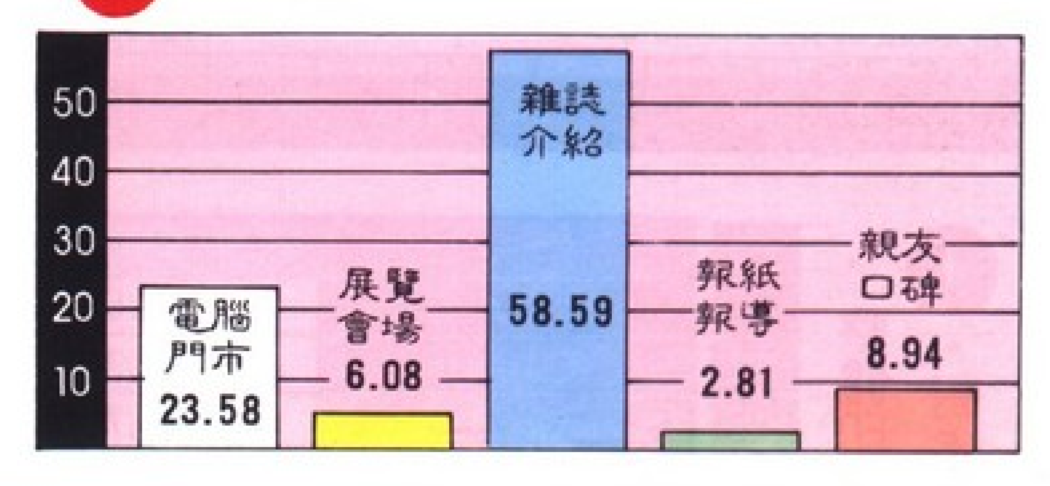
四、對 PC GAME 製作之興趣專長(%)



五、PC GAME 之來源(%)



六、獲得 PC GAME 訊息來源(%)

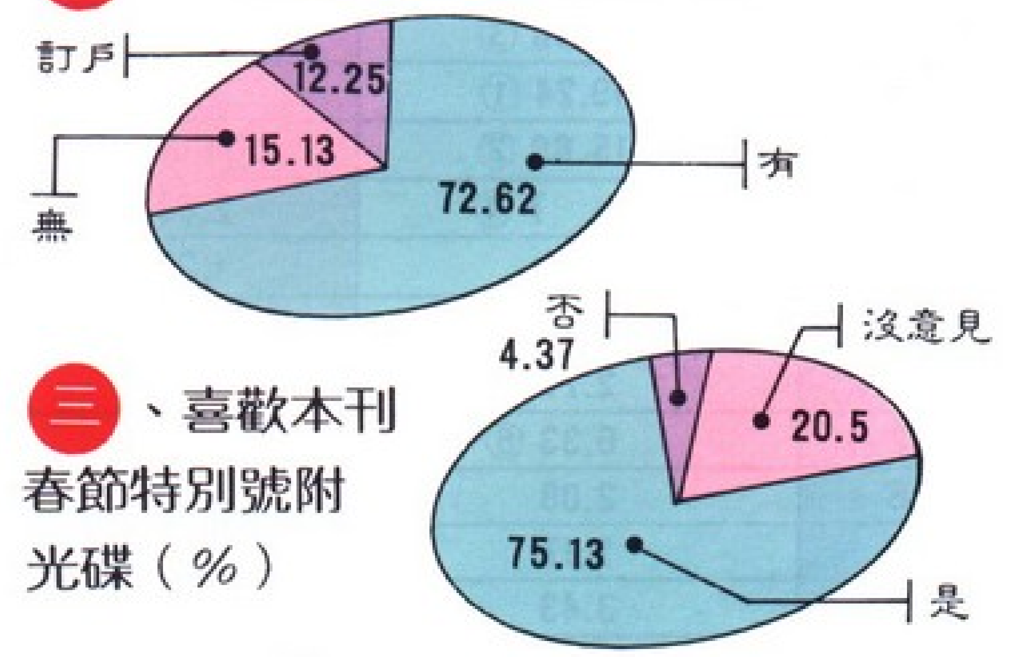


肆 有關雜誌

一、最喜歡的光碟雜誌(%)

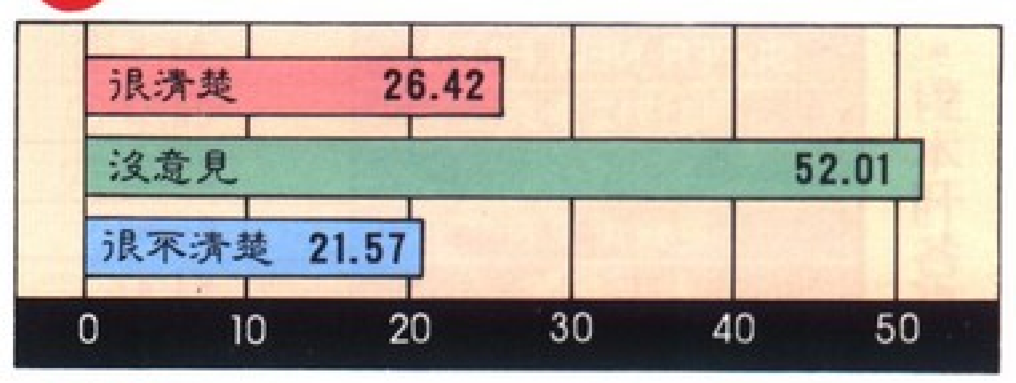
未曾看過	37.37
無最喜歡者	29.27
多媒體世界	10.78
HOPE NET	9.57
新媒體資訊	1.86
電腦多媒體	7.73
中文光碟採購指南	1.34
GAME POWER	0.89
WIN MAGAZINE	0.52
M2 光碟流行雜誌	0.67

二、每期購買軟體世界雜誌(%)

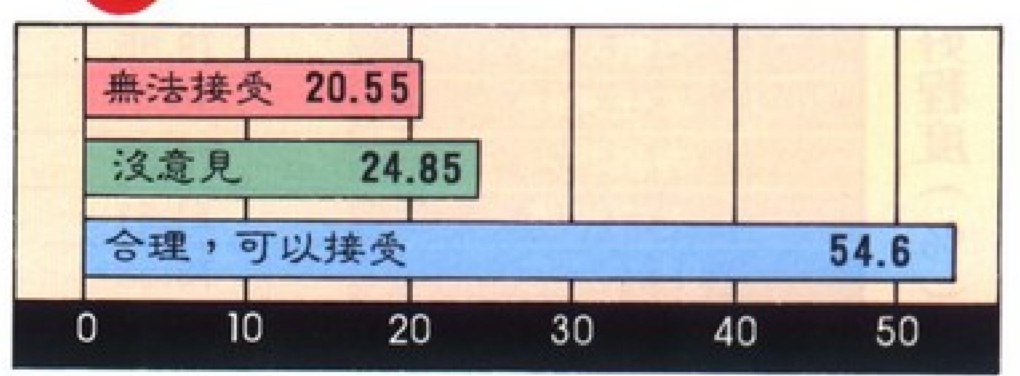


三、喜歡本刊春節特別號附光碟(%)

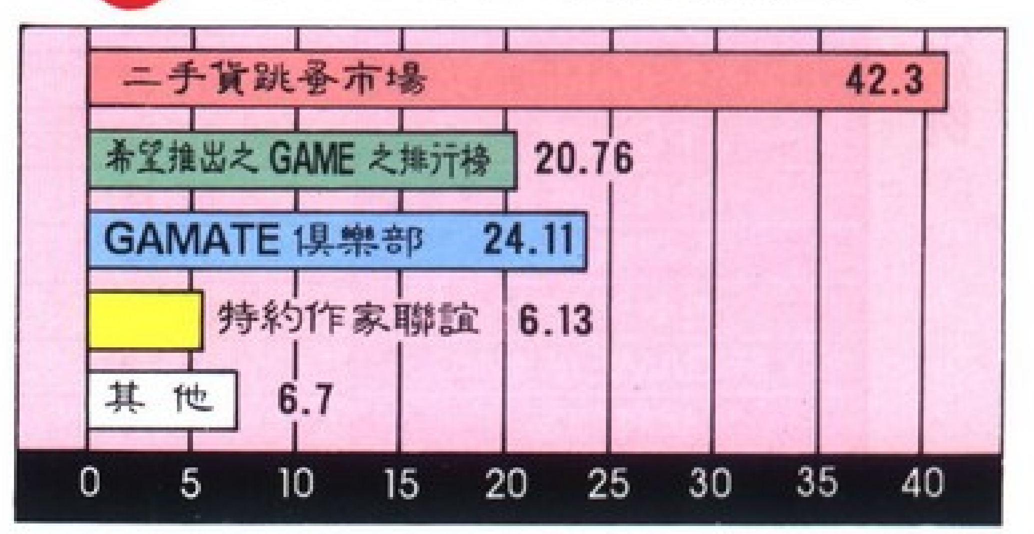
四、春節特別號附光碟之說明內容(%)



五、附光碟雜誌調漲 60 元(%)



六、最希望本刊增闢之專欄(%)

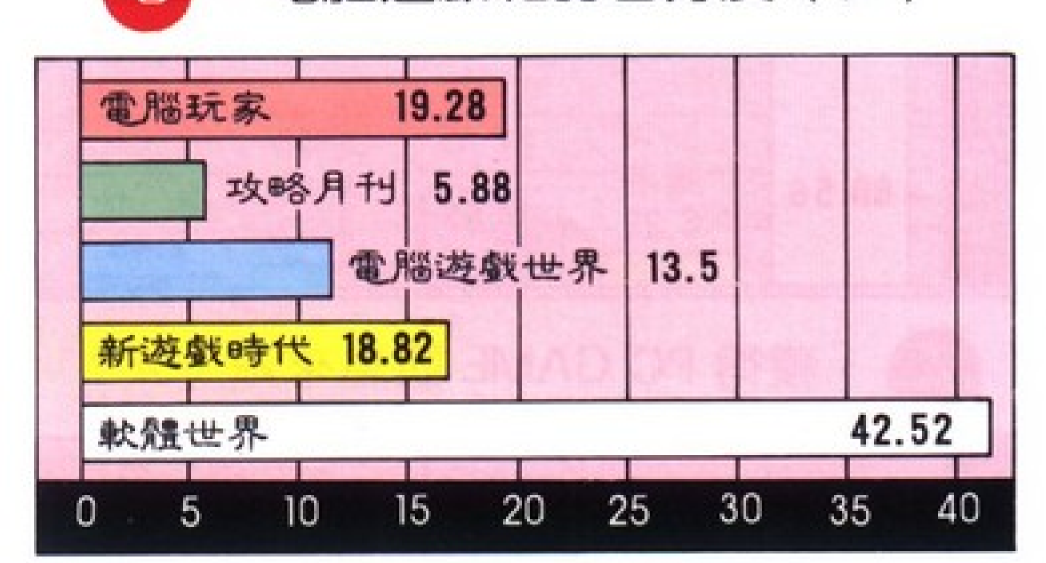






PC 族總動員 普查結果

七、電腦遊戲雜誌喜好度（%）



八、限制級圖片（%）

九、本刊另行推出光碟雜誌（%）

十、對本刊整體印象

	非常喜歡＋喜歡	沒意見	不喜歡＋非常不喜歡
文章內容	83.59	13.67	2.73
美術編排	84.36	13.28	2.36
印　刷	79.72	16.43	3.85
裝　訂	73.18	23.85	2.97

十一、對本刊各專欄之喜好程度（%）以73期為例

專欄名稱	非常喜歡＋喜歡	沒意見	不喜歡＋非常不喜歡	關閉此專欄
編輯室報告	43.85	48.4 ①	6.34	1.42
軟世排行榜	73.95	19.39	5.41	1.26
SUPER NEW FILES	84.5 ④	13.64	1.56	0.3
超級檔案夾	89.17 ①	9.58	0.89	0.37
新片動向	85.93 ③	11.63	2.15	0.3
遊戲衛星台	65.97	29.04	4.02	0.97
軟世新聞	64.41	30.01 ⑤	4.47	1.12
新 GAME 熱報	83.04 ⑤	13.21	3.13	0.6
電玩短路	66.91	22.21	7.82	3.06 ④
百戰天龍	86.06 ②	12.43	1.35	0.15
遊戲攻略	79.05	14.56	4.61	1.78
不吐不快	55.61	32.04	9.3	3.05 ⑤
遊戲獵人	78.34	17.72	2.98	0.97
光碟世界	61.51	31.32	5.91	1.27
98 精品店	78.53	15.01	4.23	2.23
DOS/V 最新遊戲介紹	79.56	15.46	4.09	0.89
科幻空間	39.58	37.12	15.46 ③	7.84 ③
棒球天地	33.93	35.79 ③	19.24 ①	11.04 ②
奇幻圖書館	32.64	40.59 ②	15.69 ②	11.08 ①
邁向寫 GAME 之路	56.01	34.15 ④	7 ④	2.83
PC 地帶	70.37	26.04	2.31	1.27
問題診療室	82.13	15.93	1.56	0.37
多媒體天地	71.74	24.89	2.77	0.6
遊戲終結者	66.98	24.22	6.33 ⑤	2.46
新 GAME 俱樂部	76.98	20.55	2.09	0.37
硬體櫥窗	74.48	22.69	2.17	0.67
遊戲解剖室	68.3	27.29	3.43	0.97

Gray stone Saga

灰石傳奇

～魔界之泉～

模擬戰略RPG

在這塊以劍和魔法，支配一切的古老大陸上，一場決定次世代統治者的戰爭即將展開，魔界死靈的復活，四大古王國的權力鬥爭，你要如何在這充滿危機與冒險的大地上奪取霸主的寶座呢？

超越時空的模擬戰略ＲＰＧ，驚心動魄的戰鬥畫面，高潮迭起的精彩劇情，將帶您進入這古老而神秘的奇幻世界!!

● 著作權所有：Pegasus Japan Corp

震撼登場
敬請期待

「魔界之泉」
原版音樂大公開！

眾所期待的「魔界之泉」即將推出，由EMI（科藝百代）代理發行的原版音樂CD也將在台同步推出，限量發行 2 千套。各大經銷商及唱片行均有代售。另推出（音樂CD＋遊戲）精裝版，限量發行1500套，特惠價900元數量有限，敬請超級玩家密切注意。



華義國際
HWAEI INTERNATION



檢舉非法ＢＢＳ站及盜版品
領獎金專線：(02)562-6373

總公司：北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線：(02)567-4817
FAX：(02)581-5072
BBS：(02)581-5071


卒業
Graduation
您眞能坐懷不亂，有教無類嗎？
面對這群嬌滴滴的問題女學生，
少女養成遊戲經典名作
美少女養成遊戲的經典之作，精緻可愛的畫面、動人的音樂以及擬眞的語音在在都會令你愛不釋手。
發燒好評
熱賣中!!
著作權所有：
HEAD ROOM
定價：700元

レイカーズ 聖少女戰隊 II

激情發售中

邪惡的卡魯邦帝國，在和平過後的不久死而復甦了，這次將聯合宇宙中最大的犯罪組織一迪奴聯軍，來搶奪聖少女戰隊的能源一雷卡水晶。

有宇宙中第一美男子之稱的迪奴聯軍首領一「夢幻銷魂手」拉維特這次他將以拿手的美男計一一的擊破這五位性感動人的美少女。面對宇宙中這兩大惡勢的攻擊，你將如何協助這五位美少女來突破難關呢？想目睹美少女的風采嗎？千萬別錯過這部充滿異色冒險的超級遊戲。









好評熱賣中



聖少女戰隊 レイカーズ

大情聖一沼田俊，將在度帶領5名妙齡少女『聖少女戰隊』挑戰邪惡的卡魯邦帝國，您知道沼田俊與衆美女之間的羅漫史嗎？建議您在『聖少女戰隊 II』出版前復習一下吧？定價：**600元**



成人玩家強烈反應、與其消極抵制，不如響應遊戲分級制度，所以本產品全面明確標示「限制級」標誌再度敬告未成年玩家們，請勿購買，也請全省經銷商勿將此產品賣給未成年之玩家，以免造成身心污染，謝謝!!





檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02)562-6373

總公司：北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線：(02)567-4817
FAX：(02)581-5072
BBS：(02)581-5071

POWER DoLLS 2

Detachment of Limited Line Service

戰火女神浴火重生，重裝美少女全新再出擊!!

獲94年全日本
電玩軟體
批評家大賞
獲94年コンプティーク
SLG類NO.1

7月中旬

重裝出擊 敬請期待

「特勤機甲隊Ⅱ」精品大放送

凡購買「特勤機甲隊Ⅱ」，在5000套內更有贈送精美紀念徽章，曾經錯過的朋友，這次千萬要注意。

SCENARIO SIMULATION GAME

特勤機甲隊2

華義特勤組第三軍緊急召集令

「華義特勤組」一、二期的會員已經產生了！由於此次活動還十分的熱烈，為感謝玩家的強力支持，我們將破天荒在徵召300 名的超級玩家，加入第三軍的「華義特勤組」。成為我們的會員後，將不定時收到享受折扣優待外，更加在華義BBS站中的「會員專區」獲得各種意想不到的資訊，只要您具備數據機(MODEM)，憑「特勤機甲隊２」的顧客回函卡，註明參加「華義特勤組」，寄本公司，就可加入會員。名額有限，行動要快。

發行部／
台北市吉林路144巷11號
訂貨專線：(02)581 2672 FAX：(02)581 2699

香港分公司／
香港九龍旺角西洋菜街２Ｔ添置商業中心10Ｆ
訂貨專線：(852)771 8138 FAX：(852)385 0686

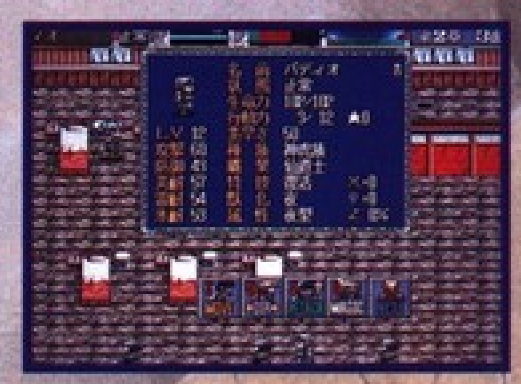




變化於人獸之間的新型態模擬戰鬥遊戲

新型態的獸化戰鬥系統，
將遊戲的緊張感表現到最高點。
隨著劇中人物的感情起伏，
能讓你的情緒更容易溶入劇情之中。
逼真和捲動式的戰鬥畫面，
加深了遊戲的臨場感及視覺上的新感受，
是一部令人愛不釋手的戰鬥模擬遊戲。







背負著一段坎坷而充滿血腥的歷史，獸人們為了追求事實的眞相，展開了一連串的冒險。而獸人與神和人類的戰爭，也不斷的延續擴大中……


一個由獸人、魔法和遙遠文明
所遺留下來的文化結合
而興起的一個時代。



發行部／
台北市吉林路144巷11號
訂貨專線：(02)581-2672 FAX：(02)581-2699

香港分公司／
香港九龍旺角西洋菜街２Ｔ添置商業中心10Ｆ
訂貨專線：(852)771-8138 FAX：(852)385-0686

HWAEI 華義國際 HWAEI INTERNATION

1995冰上曲棍球冠軍賽

BRETT HULL HOCKEY 95™

CD-ROM版



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

NHLPA

SPORT ACCOLADE

ACCOLADE 運動系列大集合

1 五套合買並將產品內附之貼紙貼於明信片上寄回就送您軟體世界或電腦遊戲世界產品任選一套(價值600元內)。

2 有機會抽獎獲得"職棒六年總冠軍賽門票"

七場

● 紮實的冰上動作，炫目的傳球棍法，遊戲完全模擬眞實比賽所遇到的情況，您可以聲東擊西妙傳冰球、運用戰略漂亮射門，還可親自決定隊員陣容。遊戲畫面也充滿四射的熱力，標準的場地；顯示著每隊得分、犯規球員編號、時間等項目的得分板；還有球員的一舉一動及瘋狂不能自抑的觀衆們，都由快速的全場攝影機角度傳送到您眼前。

● 26支頂尖隊伍任君挑選，代表客隊或地主隊的單人模式及雙人模式爲不同需要的您而設，每一個排定賽期的隊伍都有其不同的等級和特點，對付起來可不容易。在訓練賽中可抉擇對手爲電腦或人類玩家，藉以磨練球技；在11場、42場、半季或84場全球季的賽程中，則由電腦爲您排定實力不均的對手，並記錄得分及輸贏狀況，讓您一路征戰，繼而邁向冠軍寶座！

● 可查看1993-94年球季的 7 項統計資料，知己知彼您可編輯四種應賽陣容，還可調整溜冰技巧、射門能力、防衛、攻勢、力量及控制圓盤冰球的能力等屬性。另外您自己設計"**夢幻曲棍球隊**"也可以高速度、強攻勢的姿態隆重登場。

● 多種射門及進攻方略，您可以利用機會和運氣"盜"走別人棍下冰球，並且"騙"開守門員，硬奪下一城。橫衝直撞的您千萬別犯規，也要注意已進入疲累狀態的球員們，隨時替換球員及在規則範圍內游走也是您的工作。

超時空戰將

PHILIPS

PC CD-ROM

CHAOS CONTROL

A FAST AND FURIOUS FIGHT FOR LIBERTY

INFOGRAMES

再創動作射擊遊戲的新高點！

- 超過30分鐘以上精彩絕倫的全螢幕 3D 立體動畫。
- 高傳真立體聲的遊戲原聲帶及超逼真寫實的音效，讓你完全融入遊戲所擬真的世界中。
- 流暢的速度感和非直線式的飛行，真正體驗遨遊飛行的暢快。
- 光是曼哈頓街頭巷戰就有二百多萬個幾何圖形所組成的物體景像。
- 三種不同的飛行模式感受不同的戰鬥滋味。

本遊戲的女主角，扮演拯救地球的重責大任。
誰說女人是弱者！









SOFT WORLD

最能展現體能極限的運動
最精彩卓絕的體育競賽
淋漓盡致的美式足球--盡在Accolade！

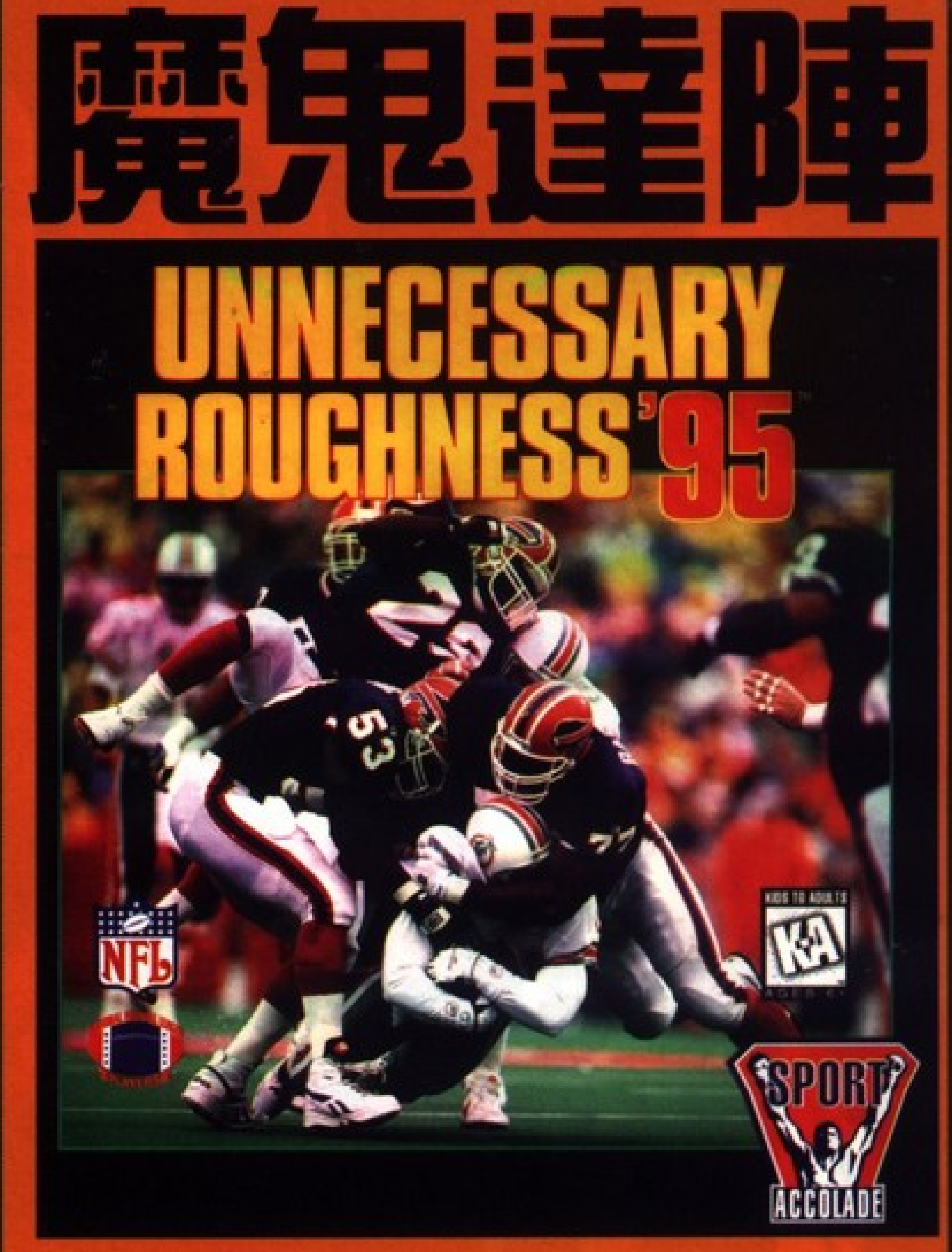
LIVE ACTION
王牌4分衛
FOOTBALL™

LIVE ACTION
FOOTBALL™
NFL
SPORT
ACCOLADE

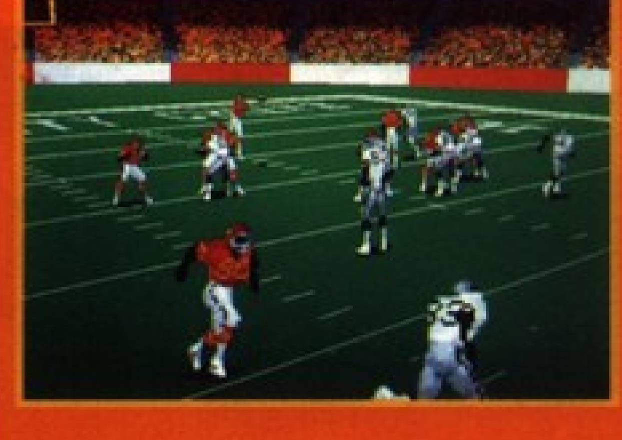
體壇名嘴 Al Michaels 的現場播報和評論員 Pat Haden 的場外分析。

體驗教練生涯，絞盡腦汁推敲各種戰術，與對手鬥智鬥力。

第一個專為 Windows設計的美式足球遊戲。
TV 模式的全動態數位影像播放。
NFC和 AFC精彩大對決！







- 高解析度 SVGA瑰麗色彩及流暢的 3D 動畫。
- 透過攝影機，可由任何角度觀賞比賽。
- 真實的 NFL隊伍、選手名單及 '94 年最新球員資料。
- 名播報員 Al Michaels 精彩語音播報戰況。



Accolade 運動系列大集合 雙重特會優待活動開鑼囉！

第一重：只要五套合買並將產品內附之貼紙貼於明信片上寄回，就送您軟體世界或電腦遊戲世界產品任選一套（單價 600元內）。

第二重：有機會抽獎獲得“職棒六年總冠軍賽”聯票一組（七場）。









軟體世界 智冠科技有限公司 代理製作發行 SOFT WORLD





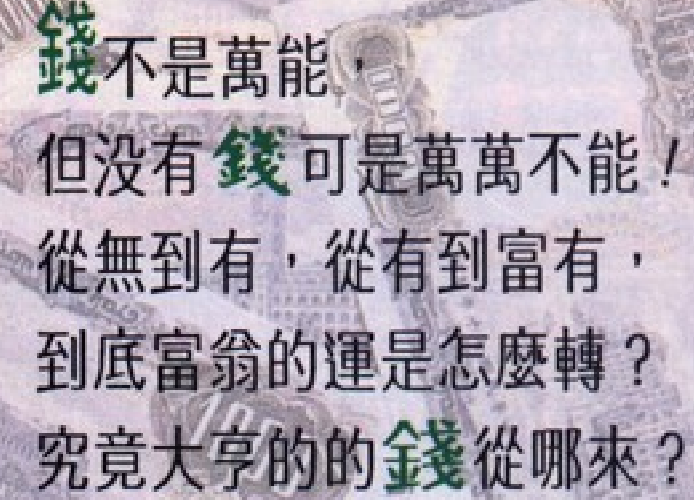


時來運轉皆是命
八面玲瓏一富翁



錢！錢！錢！







軟體世界
智冠科技有限公司



羨慕喬丹神乎其技的灌籃動作？選擇超級灌籃大賽就對啦！

超級灌籃大賽

Softworld

- 每名球員均有九種不同的灌籃姿勢，空中翻滾灌籃、大風車灌籃、 360度雙手反扣灌籃、龍捲風灌籃、丁博士灌籃等超級動作，媲美NBA明星球員。
- 共有六支球隊，每隊有四名球員，每名球員都有屬性特質，如何擅用每位球員的特色專長，在球賽中調度佈局，將是贏得勝利的主要關鍵。
- 遊戲中有二對二比賽、錦標賽、三分球比賽還有練習模式。
- 流暢的動作，不論跑、跳、傳球都輕鬆自如。遊戲還允許推人、撞人等暴力行為。
- 共有六個球場，每個球隊都有其主客場之分。

喜愛籃球的玩家有福了！

第一套國人自製的籃球遊戲即將粉墨登場，敬請密切注意！



軟體世界 智冠科技有限公司 代理製作發行 SOFTWORLD

智冠科技・軟體世界・SOFTWORLD　P. O. BOX 28-34, KAOHSIUNG, TAIWAN, R.O.C. 高雄郵政28-34號信箱 台灣服務專線:(02)788-9293 (07)384-1505 香港:729-2781



HardBall III

CD-ROM

燃燒的野球III

熱門精選三合一

球迷們必定珍藏的佳作！

除了主遊戲，本合集還有大聯盟26個球場的資料片及MLBPA數百位球員的詳細資料供您掌握。揮棒、跑壘、守備、盜壘、控制投手球路等一把抓，觀眾喧嘩加油聲及清脆的木棒擊球聲，還有超級播報員艾爾·麥可的全場實況報導，在畫面和音效上都很有臨場感。球員的屬性修改功能和編輯功能，可以讓您發揮經理人的天份並盡情囊括優秀球員入隊。五個攝影機角度爲玩者截取最精彩的一刻，球兒行進方向更是逃不過鷹隼般的鏡頭捕捉。您可任選一聯盟進行長達162場球季，並在球季中參加明星對抗賽，甚至進軍世界。遊戲的特色不僅在投打的順暢，幾近眞實的資料統計才是重點所在，您可從第二代及明星職棒第二代傳送記錄至此遊戲中，也可列印出所有資料加以研究。

AL MICHAELS

MLBPA PLAYERS' DISK HardBall III ACCOLADE

AL MICHAELS ANNOUNCES HardBall III ACCOLADE

BIG LEAGUE BALLPARK DISK HardBall III ACCOLADE



●五套合買並將產品內附之貼紙貼於明信片上寄回就送您軟體世界或電腦遊戲世界產品任選一套（單價600元內）。

●有機會抽獎獲得"職棒六年總冠軍賽聯票"一組(七場)



軟體世界 智冠科技有限公司

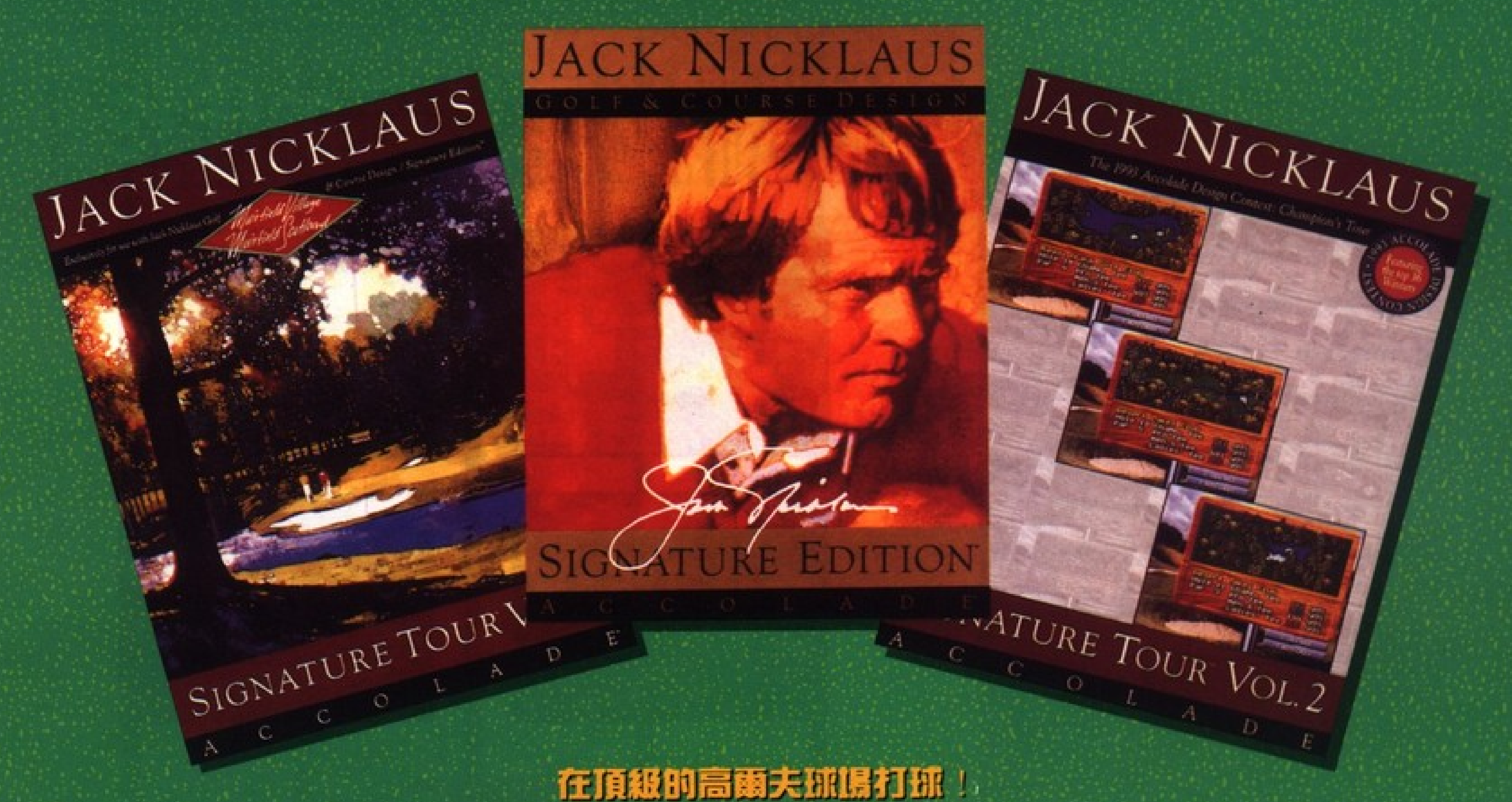


打破"高爾富"的神話！您也能在世界一流的球場自在揮桿！讓高爾夫球不再是富貴高官的專屬運動！



傑克大師高爾夫CD-ROM版





在頂級的高爾夫球場打球！

您試過在擁有250年歷史的球場裡打球嗎？除了數個傑克大師設計的球場外，還可進入英美著名的鄉村俱樂部，一面欣賞綠草鬱鬱、湖水盈盈的美景，一面瀟灑的揮桿。

嘆為觀止的傑作！

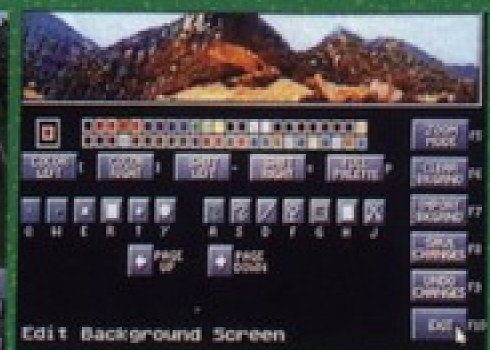
細緻的VGA 256畫面，深淺合宜的顏色，帶給您極愉悅的遊戲情境。數位化的人物肢體動作，是那麼的協調，枝頭小鳥的輕啼和果嶺上觀眾的讚嘆聲，是多麼的悅耳。比賽的型式除了有巡迴錦標賽還兼顧菜鳥心情，特備揮桿及場地練習。在統計的資料上也更詳細，您可和大師較勁，看看自己的技術是否進步，也可從數十位的職業好手中，挑選學習的對象，下場揮桿，當然也能自己創造一個新人物，調整屬性後在各大比賽中嶄露頭角。





畫面出現及揮桿動作十分流暢快速，各種擊球方式、準確度、距離、推桿力道皆可控制，操作很簡單，球場的狀況及該洞的概觀都會圖文並茂的告知玩者。





設計理念及球場管理並重，讓您自由表現藝術的天份。以調色盤中的濃淡色彩無遠弗屆的描繪球場上的球道、果嶺、開球區、水塘等，還可以放置任何物品，馬上設計編輯，可以馬上打一洞。

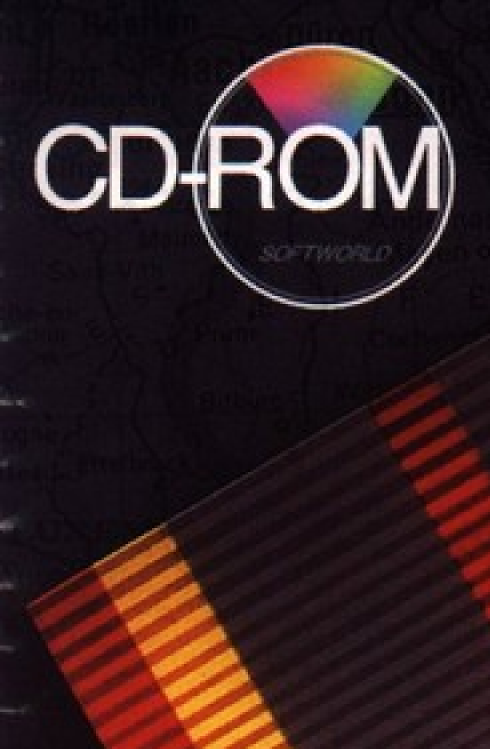
地域編輯，可改變廣大地域上的地形地貌，湖泊、山丘及各種物品，共有168色、6種基本的畫筆及七種可替換的筆法技巧，您可以創造出新背景畫面、新的球場。



軟體世界 智冠科技有限公司



代理製作發行



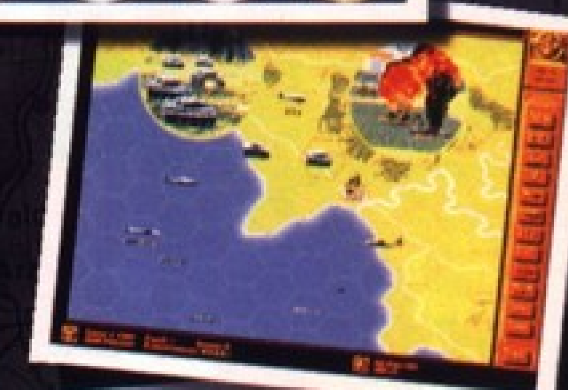




推出CD-ROM版 & 磁片版









一個擁有傳統戰略遊戲特點更兼具娛樂效果的戰略遊戲！

即日起加入裝甲元帥的行列中，你將成為第二次世界大戰的德國將領，帶領德軍入侵波蘭，橫掃挪威、比利時、法國和北非！

- 除了參加會戰從事軍旅生涯外，還可選擇扮演盟軍或德軍進行單一戰役，共有 36 種不同的戰場，囊括二次大戰歐陸主要戰役，從 D－Day到入侵蘇聯；同時還有數個假想戰役，計畫已久卻從未付諸行動的海獅計畫，甚至還有 1945年入侵美國華盛頓。
- 遊戲採聲望點數制，只要消滅敵軍、佔領城市或打了場漂亮的勝仗，聲望點數會直線上昇，這將有助於你購買更精良的單位與武器。約有 350種單位種類供驅策－－從虎式坦克到 B-17飛行堡壘一應具全。
- 640 ＊ 480 256色 Super VGA 顯示畫面，詳細呈現二次大戰的各式軍種武器。



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.



軟體世界 智冠科技有限公司 代理製作發行





SOFT WORLD







生化超人

CyClones

鐵的誘惑
3D 的震撼
地球與異形的交戰
復仇心與血汗的交織

* 閃躲、攻擊等動作十分迅速。
* 如電影般動畫及第一人稱視角。
* 數位化語音及音效，戰鬥時如拳拳到肉，掌掌生風。
* 任務種類繁多，要找到真正的頭頭，必須付出血的代價！







RENEGADE

忠誠

忘記死忠！徹底背叛！身爲叛軍的一員，身處弱
肉強食的無垠宇宙，滿口仁義道德已經落伍。

正義之旅

叛艦迷航






如果不狠心擊落敵人，怎能保全自我？
如果不硬把殺戮挑起，怎會揚名立萬？

一場百無禁忌、任你翱翔的太空飛行模擬爭霸正要開打，
嚮往空中纏鬥、至死方休的你怎能輕易任其從手上溜走？

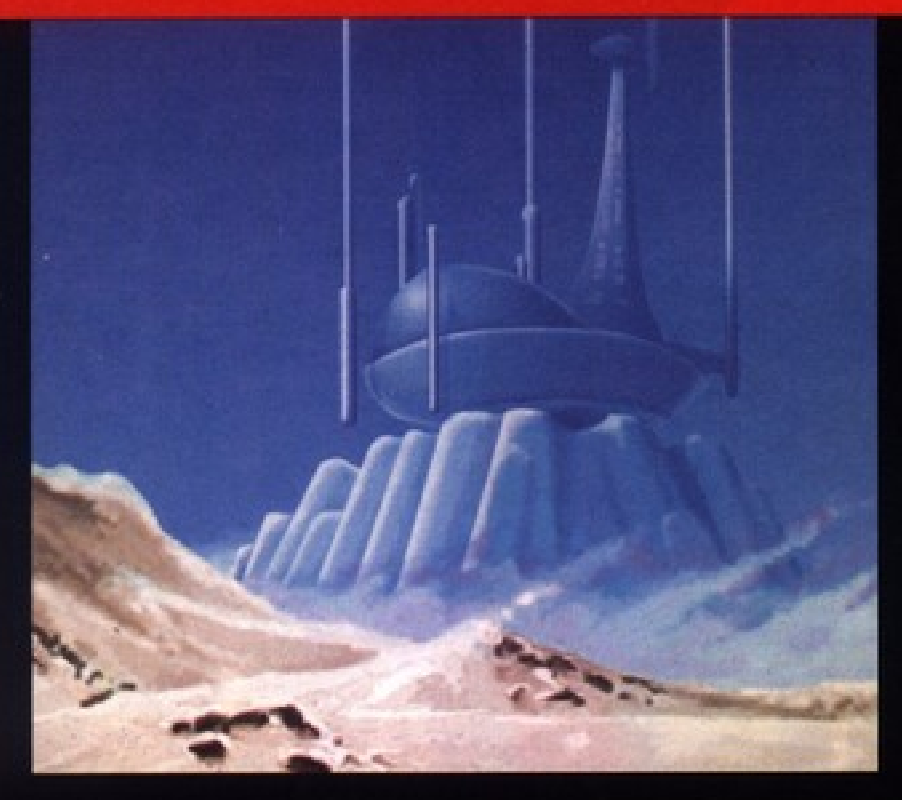


SSI

代理製作發行 軟體世界
智冠科技有限公司

面對它，你才知道何謂

你～戰鬥飛車超級駕駛員，正好躬逢其盛



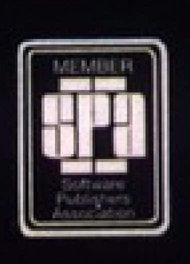
極速、強悍、致命！

未來世界能源極度缺乏，各大企業爲了能源的開採而紛擾不休。星際政府爲保能源不被爛採，於是成立了星際戰鬥聯盟；只要該企業贊助的戰鬥飛車能獲得比賽優勝，就有一年的天然資源開採權。各大企業無不卯足全力開發各式配備精良的戰鬥飛車，準備一較長短！

戰鬥飛車



智冠科技有限公司
代理製作發行







"顫慄死亡遊戲"！



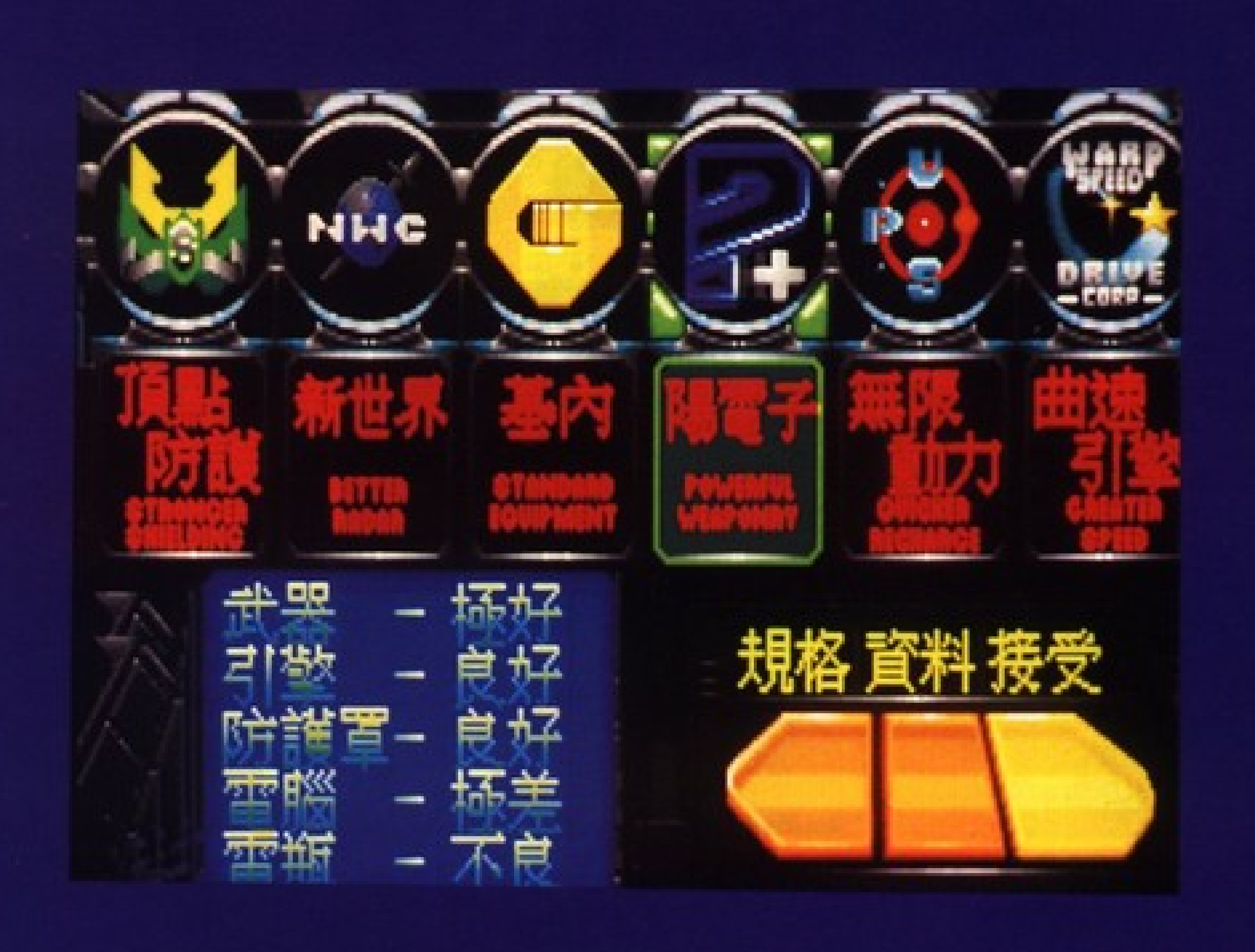
，摩拳擦掌準備一展身手，贏得榮耀和金錢！

戰鬥飛車 Zephyr



- 終極 3D 動作遊戲精品，令人昏眩立體圖像，保證令你大呼過癮。
- 中文化的語音和訊息，使遊戲更具親和力，你不可不試。
- 詭計多端、狡猾的電腦對手不僅考驗你的靈敏度，更向你的智慧提出嚴苛的挑戰。
- 16 Bit CD立體音效及震撼的搖滾樂曲更增添戰鬥緊張刺激感。
- 八大遊戲世界，如夢似眞的優美場景，令你渾然忘我。
- 支援 VR 立體頭盔、 Cyberman 等多樣控制器，使你爲遊戲瘋狂再瘋狂！







NEW WORLD COMPUTING, INC.

ZEPHYR™

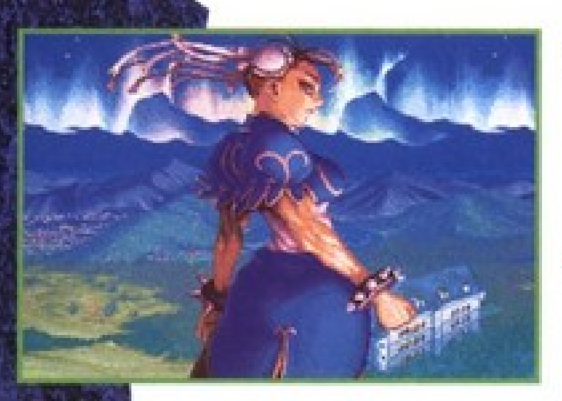


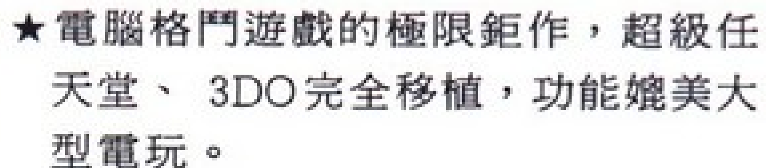
光碟版
內附武功密笈

正宗

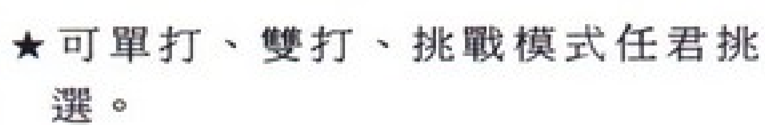
超級快打旋風 TURBO版

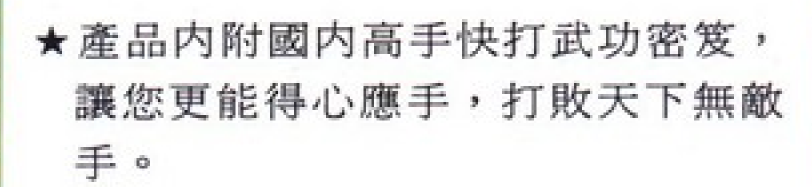





★電腦格鬥遊戲的極限鉅作，超級任天堂、 3DO完全移植，功能媲美大型電玩。


★內附44首CD音樂讓您更能感受大型電玩般的快感。

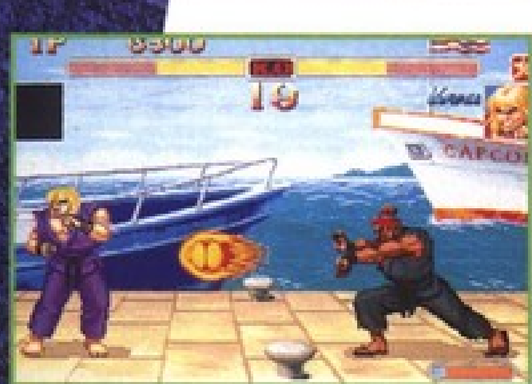

★可單打、雙打、挑戰模式任君挑選。


★產品內附國內高手快打武功密笈，讓您更能得心應手，打敗天下無敵手。

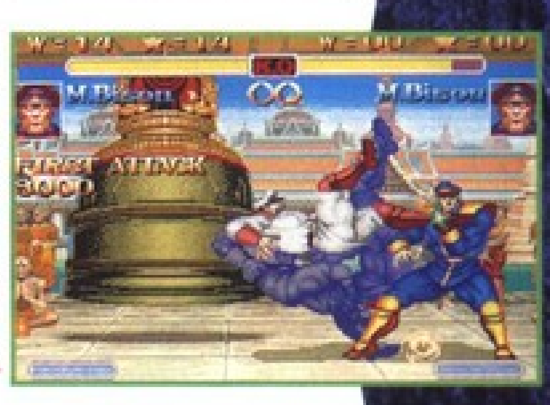

★十六個遊戲人物，各懷絕招讓您玩起來絕對大呼過癮。







超級休閒軟體
超級震撼登場



廣告所述產品經GAMETEK公司正式授權在中華民國臺灣地區獨家發行，GAMETEK 享有著作權，請勿任意拷貝複製；或在中華民國著作法第八十七條規定下，嚴禁私自進口廣告所述產品在中華民國臺灣公開銷售，以免觸犯中華民國第九十三條著作權法。



認明第三波光碟產品貼紙您才能買到真正原廠包裝、物美價廉的GAMETEK產品。





台灣區獨家代理・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL：(02)7136959 FAX：(02)7151950
台中分公司／台中市五權路2-3號8F TEL：(04)2274467 FAX：(04)2239181
高雄分公司／高雄市中正二路18號10F TEL：(07)2254886 FAX：(07)2254893



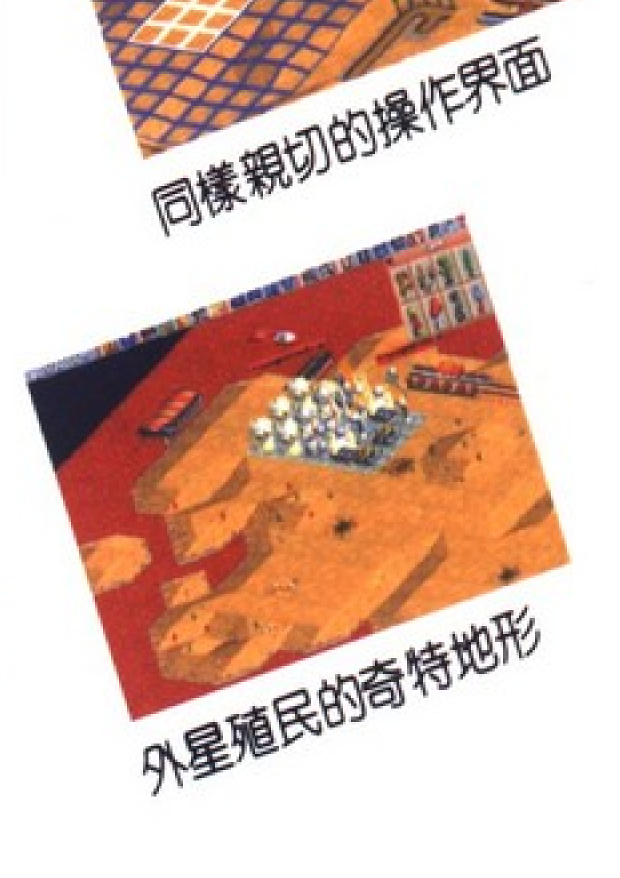
SCENARIO

- 全新的外星景觀，超現實的閃亮造型令人目不暇給
- 新增景觀製作工具可以自由設計地形、都會與工業區
- 透過數據機可與朋友進行對戰，甚至可以在線上交談！



全然不同的都會景觀

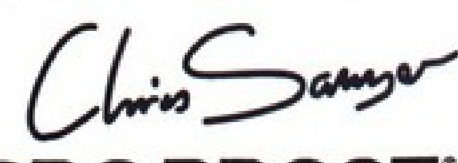
同樣親切的操作界面



外星殖民的奇特地形

本軟體需搭配「運輸大亨」光碟或磁片版主程式使用

DESIGNED AND WRITTEN BY





第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL: (02) 7136959 FAX: (02) 7189317
台中分公司/台中市五權路2-3號8F TEL: (04) 2274467 FAX: 2239181
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL: (07) 2254886 FAX: 2254893


PANDA
強強滾的滾球大賽
讓你把保齡球館帶回家
熊貓爆笑系列再出擊
爆笑保齡球
BAD-YEAR
注意
若笑得滿地打滾
落下巴
肚子痛
失聲...等等
恕不負責
熊貓軟體股份有限公司
台北市雙城街32巷1號5F
TEL: 886-2-5936859
FAX: 886-2-5940091

魔動王子

我發誓，一定要異形付出代價，以血還血！



琳琅滿目的物品、武器與敵人



媲美波斯王子的流暢動作



暴力，有時候是解決問題的唯一方法！

17 座機關遍佈、
危機四伏的壯麗場景

BLACKTHORNE

BLIZZARD ENTERTAINMENT Interplay

UNALIS

古大陸物語

一個發生在遠古大陸的美麗傳說

當魔王再度降世，只有傳說中的勇者能收集四項封印的寶物，讓大地重歸和平！





· 史詩般壯麗情節的大型角色扮演遊戲
· 提供四大種族、六大系，十八種職業
· 精彩絕倫的戰鬥畫面
· 動人心弦的美妙音樂
· IBM PC版本與日本同步推出



· 細緻平順的捲軸，操作簡便的滑鼠介面
· 訊息全中文化



FARLAND STORY

松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL：台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837　代理發行　TGL 株式會社授權代理



飛行．．．是無限的！
FLIGHT
無限飛行
UNLIMITED™
史上最擬真的「飛行模擬器」
由原葉格將軍空戰史及F-22攔截機的開發小組所完成
提供五架外型迥異的特技飛機，經由最特殊、先進的3D貼圖技術及
動態模型處理，呈現出幾近真實的完美座艙；除了各式搖桿之外，
更支援CyberMaxx及VFX-1等VR頭盔，並在25門教學課程中，
讓你一步一步地成為飛行高手！
A LookingGlass Technologies Production
UNALIS 松崗 CD-ROM
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行
接case英雄或傭兵部隊請注意：誠徵下列人才
日文翻譯人才：喜歡玩遊戲，日文翻譯高手。
日文遊戲改版程式設計師：對PC-98系列或DOS/V遊戲，
曾有經驗修改成PC版本者，或本身有能力的人。
以上人員待遇從優，
意者請洽松崗休閒軟體部
TEL:(02)704-2762-175


超重低音，無以倫比的震憾
PRIMAL RAGE™
恐龍快打
來自遠古，最猛暴的生物
將喚醒您最原始的戰鬥慾望
• 超越快打旋風的新型格鬥遊戲
• 七種不同屬性的格鬥恐龍
• 超強的攻擊力與特殊密技
• 利用電影特效方式製作，畫面細膩造型逼真
Primal Rage™ & © 1994 Atari Games Corporation. Licensed to Time Warner Interactive, Inc. All other trademarks are the property of their respective owner. All rights reserved.
TIME WARNER
INTERACTIVE
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

期待已久．強勢推出

熱賣中

烈焰的淬鍊

新一代的勇者誕生!!!

FLAME DRAGON 2

炎龍騎士團II



一萬名購買者的獨享權利！

7月12日起只要購買炎龍騎士團II，你就可以同時擁有遊戲和價值300元的DIY騎士座鐘一套。

自己動手組合 *Cool*！

遊戲工場俱樂部會員另有"涼爽一夏"連續贈品活動辦法,詳情見漢堂季刊六月號!



製作發行

高雄總公司 TEL: (07) 335-6466 FAX: (07) 335-4053

台北分公司 TEL: (02) 503-9252 FAX: (02) 503-6991

近期登場

問題一：如果你是一位集富貴尊榮於一身的王子，卻在一夜醒來後，發現自己露宿荒野，孑然一身，你該怎麼辦？

問題二：當你知道自己遭奸臣陷害，國家淪落奸佞之手，你．．．又該怎麼辦？

絕望的人可能萬念俱灰，了無生趣，但這絕不是漢堂建議你的方法，想想看，選擇復仇和復國的道路，呼朋引伴，組成一支超強的隊伍，把罪魁禍首揪出來，演出一齣充滿魔法與戰鬥動感的王子復仇記，如何？

如果您演出精彩的話，連魔王也會起立鼓掌呢！

爲了讓主角您演出愉快，全體工作人員加班排演，八月確定登場！

新型態ＳＲＰＧ戰略角色遊戲

王子傳奇
Romancing Prince






漢堂國際資訊有限公司
高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6991

新新人類的最新選擇

凍頂接龍

新新人

凍頂

接龍接龍接龍接龍接龍

排七排七

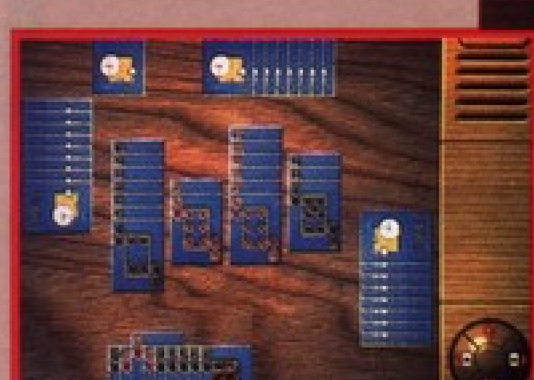
排七排七七

- 四個難度不同的關卡等著您來挑戰
- 七種各具效果的寶物提供您必勝的信心
- 這是您不容錯過的絕佳益智遊戲
- 暢飲休閒時光　就在凍頂接龍

簡單上手的排七接龍
香醇甘美的清涼小品
消暑解渴一玩就會上癮
開罐即飲　效果立見

凍頂
光譜
接龍
質純甘美，無色素







用電腦很辛苦嗎？

神通萬事通，一點就通！



★ Intel Inside及Pentium Processor標誌是Intel公司的註册商標

★ Microsoft Works for Windows 3.0中文版易學易用萬事通，係特別針對中小企業及個人使用者的需求，適切地提供文書處理、試算表、資料庫、通訊及各式範本等工具之四合一整合性軟體，使您更快更有效率完成您的工作。

神通電腦世界

神通電腦股份有限公司

台北總公司：(02) 501-2650轉7321陳小姐
台中分公司：(04) 325-9760轉501陳小姐
高雄分公司：(07) 224-0278轉807李小姐

基隆	天瑞	信二路	(02) 4223108
台北	立群	八德路	(02) 7711191
	神聯	中華路	(02) 3370561
	隆基	復興北路	(02) 5020622
	華勁	辛亥路	(02) 3695957
	詮弘	吳興街	(02) 7253161
	松技	大安路	(02) 7021960
	廣勤	錦州街	(02) 5676028
	經綸	基隆路	(02) 3771500
	立晶	南京東路	(02) 7789825
	彼得	重慶北路	(02) 5933994
	尚盟	光復南路	(02) 7056177
	艾維	羅斯福路	(02) 3964320
	方齡	信義路	(02) 3979779
內湖	東湖	東湖路	(02) 6336435
文山	詮禾	木柵路	(02) 9381550
士林	新九	文林路	(02) 8831540
淡水	淡大	水源路	(02) 6237993
北投	科碁	中和街	(02) 8954946
永和	恆盈	國中路	(02) 9258682
中和	美波	中正路	(02) 2474228
板橋	佳智	中正路	(02) 9651827
	佳智	館前東路	(02) 9522300
	浩良	中山路	(02) 9640727
樹林	佳美	保安街	(02) 6839943
新莊	三和	中正路	(02) 2779972
新店	千木	北新路	(02) 9118021
五股	鼎昭	成泰路	(02) 2941037
林口	慧旺	中正路	(02) 6030851
桃園	世帆	林森路	(03) 3352407
	北訓	復興路	(03) 3340188



死亡之門 完全攻略[下]

●徐維成

Abarrach（岩城之篇）


岩石國度的全圖

離開船之後，先朝東北走，跟僵屍說話，說了老半天還是不知所云，暫時先不理他，但是別忘了拿走他手上的桶子（ Pail ），然後朝北走，你會發現前面有道門，本想靠近看清楚門的樣子，但是發現門前有條大蛇，根本無法靠過去，只好做罷。只好先到處逛逛，看是不是有法子能將蛇驅走。拿走在門旁的一堆石頭，並將石頭裝在桶子裡。

接著朝南走，然後朝東走，走進一間房屋內。你會發現有兩扇門鎖起來，需要鑰匙才能打開的。你可以看到管家的腰上正繫著那把鑰匙，跟管家說話，試圖拿到鑰匙，但是他並不理會，經過一陣交談之後，知道他的主人有固定時間喝茶的習慣，時間一到，管家會將茶送入主人書房內，由於拿不到鑰匙，先到屋內其餘地方看一看。上樓之後，發現桌上有茶具組，剛好可以給管家，所以拿走茶具組。兒童床旁有個奶媽正在唸故事書，跟她交談，她仍舊在唸故事書，並不理會在旁邊的你。拿走奶媽手中的故事書，將故事書翻到 Get That Snake 這一首童詩的那一頁。然後跟奶媽說你知道故事書在那裡，她會跟你一起走，下樓後先將茶具組給管家。



身繫鑰匙的管家

然後朝南走，朝西在朝北走。叫奶媽在此等候，然後將故事書給奶媽，她就會一直念那首詩。先回到南邊，跟剛下船時遇到的那個僵屍說話，要他跟你一起朝北走，到達位置後他會聽到奶媽在念的那首詩，就抓住那條蛇。向前去看那扇門，是一道滿麻煩的密碼門先將這個難題擱著。先回到街上，朝東走，然後將裝有石頭的桶子，掛在鉤子上。爬上樓梯，將指針調到四點，轉動



手抓大蛇的僵屍

旁邊的軸承（ Crank ），將繩子捲上來，時鐘會開始走，這時會有一座雕像出現，它的雙手握著一根權杖，似乎是照某人的樣子去雕刻的，先不理會他。等鐘敲四下之後，將開關鬆掉（ Release Level ）。

然後就可以爬下去，回到跟管家說話的大廳上，你將會看到門已經打開了。走進去書房，拿走的魔法書，並將它讀過一遍，你又學到兩種新法術了，並且知道了 Kleitus’ Palace 這個地方。回到船上後，將船開到 Kleitus’ Palace ，下船後進入皇宮跟 Kleitus 說話。他會很客氣的請你吃飯，只好接受，在對話中他就顯得非常有心機。最後他終於露可怕的面目，說剛剛喝的酒中有毒，接著就命令守衛將你丟進地窖中。被抓走前，在餐桌上順手摸了一塊牛排。在地窖發現

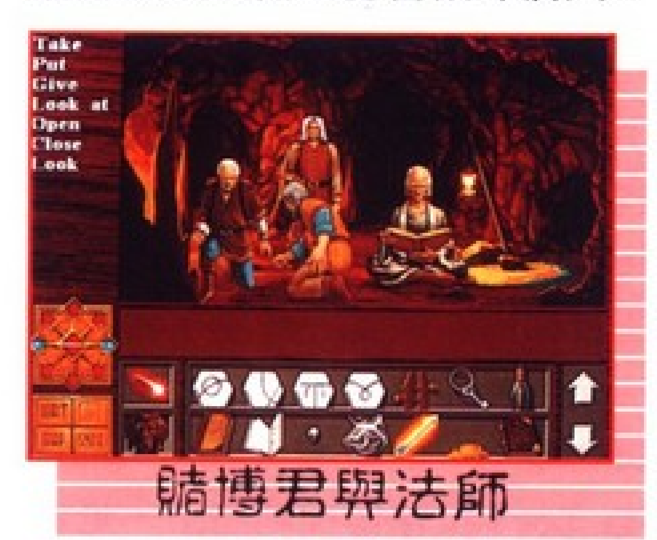


已經有人先被關進來了，他叫 Edmund，跟 Edmund 說話，知道 Kleitus 喜歡要玩陰險的招術，等人死掉後，在佔據他的屍體得到他想要的消息，現在最要緊的事情就是找到解毒劑。施「飢餓術（ Hunger ）」在前面的狗身上，接著將牛排放在地上，等狗靠近之後，施「著魔術（ Possession ）」在狗的身上，成功之後，你已經佔據狗的身體了，不過只能看見兩種顏色：黑跟白。



附身在狗身上

朝北走然後上樓，到達樓上後，看桌子底下的瓶子，本來要拿的瓶子是無色的液體，這下子可麻煩了。沒關係，拿左邊第二罐就對了，回到樓下的囚房中，將瓶子交給人類身體的哈布羅，別忘了將掛在牆上的鑰匙也一起咬給哈布羅。觸摸哈布羅，你恢復成人類時先喝藥水，再將藥水給 Edmund ，然後解開鍊子（ Manacles ），也順便一起解開 Edmund 的鍊子，叫 Edmund 跟你一起走，他會告訴你：他們的秘密藏身洞穴，臨走時順手拿走刑具（ Vise ），接著逃離此地，而曾經被你附身的那隻狗也會跟著你們一起走掉，將船駕到 Edmund 他們的秘密藏身洞穴。



賭博君與法師

當你到達他們的秘密藏身洞穴時，朝東走，跟在洞內賭博的人說話，一直到他給你四個骨頭符號（ Rune Bone ）。接著跟坐在地上的老人 Balthazar 說話，他會跟你說幻象魔法的事而且一直強調，像人類這種高級生物最容易被迷惑。當他一直在跟你說話時，在跟你一起來的那隻狗的一直往老人身旁的山壁上吠，你會感到相當奇怪，是不是山壁旁有什麼異常現象，施 'Possesion' 在狗身上，果然在老人身旁看到了一個隱密的洞穴。

接觸哈布羅變回人的身體，跟老人說話，問他是否曾感覺到山壁上，有什麼奇怪的感覺？然後對他說明，當你透過狗的眼睛之後，所看到的事。 Balthazar 接著會幫你將山壁上的幻象魔法解除。朝東走，拿起在地上的魔法書，並且閱讀過一遍。接著拿起地上的黑袍（ Robe ），你會看到一連串的幻象，有一個人從魔法柱上挖取一塊符號下來，當作施法術的工具，沒多久他就將這根權杖交給另一個人，最後他自己躲在這洞穴中並施法自殺了。



洞穴中的幻象

當你醒來之後走出洞穴，跟 Balthazar 說剛才看到的幻象，他會跟你說一些關於這塊大陸的往事，原來是有人將魔法柱上的符號挖走一塊，難怪整個世界漸漸變冷，不過最重要的事情，就是那塊被挖下的符石， Balthazar 說應該可以用類似的符號石頭代替，將魔法柱上的魔法再一次復原。你想起來在鐘塔上不是有一塊類似的石頭嗎？馬上開船回到鎮上，下船之後，馬上去鐘塔的裡面，爬上去之後，將刑具（ Vise ）先轉緊（ Tighten ），將刑具套在雕像手中的手杖頂端，在將它放鬆（ Loose ）。你會看到那塊封印石頭（ Headpiece ）掉下來，將它撿起來。



麻煩的密碼門

接著朝密碼門的方向走過去，蛇仍然被僵屍抓在手上。現在解這道麻煩的密碼鎖，它的次序是：左上角、右上角、底端右邊、底端左邊各一次、頂端中間兩次、中間右邊兩次、底端中間兩次、中間左邊兩次、中間一次。進入洞穴前先將黑袍穿起來，穿好袍子之後就可以走進去了。跟躺在地下矮人族僵屍說話，他會誤以爲你是他的主人，並說他已經等你很久了，叫他跟你一起走。確定這位矮僵屍在身旁後，馬上趕往 Kleitus' Palace 。



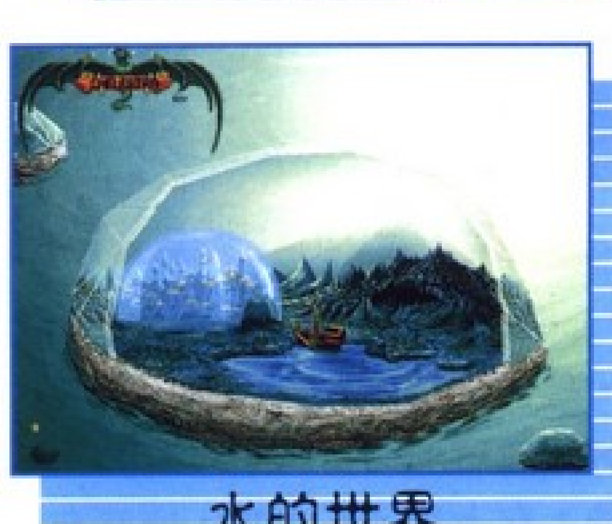
等待主人的矮僵屍

下船先朝東走，接著朝北走。只見那位僵屍矮人，衝進迷宮內，這時 Edmund 也出現了，他說只要你先把 Kleitus 的魔法一消除，他們埋伏的人馬上就發

動攻擊。僵屍矮人衝進去迷宮時被門撕下一塊他的衣服，將衣服取下給旁邊的夠聞一聞。趕緊跟著狗兒進入迷宮，朝北走四次、西邊、南邊、西邊、北邊三次、西邊、北邊三次。等你一到目的地之後，朝魔法柱施法術 'Unravel illusion'，你會看到那個破洞，把在鐘塔上帶走的那顆封印石頭（ Headpiece ）放入破洞中。放好的時候， Kleitus 也剛好來了，而且口出威脅的想要殺死你們兩人，但是等他發現他的魔法杖沒用時，早已經被 Edmund 的人制伏了。拿走 Stone seal piece 。 Edmund 王子爲了感謝你會把他身上的墜子（ Pendant ）送給你。這一回在回到船上之後，對施著墜子（ Pendant ），在其上施展「轉換符石（ Rune transfer ）」的法術，然後將它轉移到舵石（ Steer Stone ）上，接著將船開回 Nexus 。

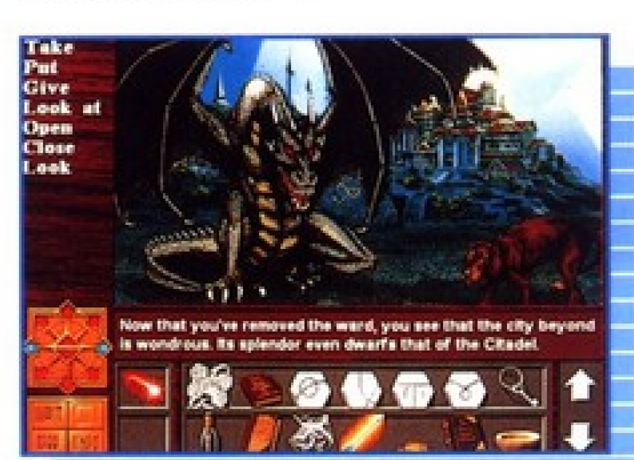
這一次回到 Nexus 之後，再將這一回所拿到的封印之石交給薩爾王，他很高興地稱讚哈布羅的表現相當出色，並說由於你的協助，使他的研究已經快接近尾聲，現在只剩下最後一塊封印魔石，就能夠將整個世界重新地組合起來，於是我也不再多，立刻快馬加鞭的回到船上，將飛船駛往第四個國度－水鄉澤國（ Water Realm ）。

Chelestra （水國之卷）


水的世界

一下船之後，先將空瓶子裝滿水。你會看見有個山洞雖然你會想進去，但是有股邪惡的力量將你推出，顯然現在是無法進去。朝西邊走，你會看到有個城市被法術保護著，而大門上有這個符咒的符號。看一下身上的東西，對帶在身上的左邊第二個骨頭符號（ Rune Bone ）施 'Rune transfer'，接著將這個符咒轉到大門的符號上。當符號轉上去時，你將魔法成功的消除了，就在此時一隻龍出現，它倒是相當的不客氣，不但將 Zifnab 給你的石頭扔到石頭堆上，讓你無法尋找之外。還打算殺死你。趕緊施 'Possession' 法術，將自己轉移到狗的身上，然後朝西走進到城內。

進到城內時有一群人正在說話，其中有人發現你並不是一隻普通的狗，於是施法術將你變回從狗變回人形。但是這過程中出了一點麻煩，你的法術不見了，當你責問他時， Samah 叫你冷靜一下，法術是會恢復的，但是他們不明白爲何你會來此地，你告訴他們說是薩爾王派你出來的，並且說他打算要把世界恢復，這時 Samah 說當初他們將世界分開時，就是因爲有人打算以法術統治整個世界，根據你的說詞，恐怕薩爾王也是打算以殘忍的手段統治整個世界，當你答應要說服薩爾王時，在外面的那條龍已經佔據你的身體走了進來。那隻龍說牠將用你的身體去說服薩爾王將世界恢復，然後牠就可以控制全世界了。



邪惡的龍

等龍離開之後，你問 Samah 他們有沒有船讓你開回 Nexus ，還好他們有一艘備用船，但是沒有 Steering stone 。他們會告訴你大廳上有顆石頭可以當做 Steering stone ，但是這顆石頭它太重了，人是無法舉起來的。你看一下四周發現大廳上有地張毯。剛好可以施 'Creat Reality Pocket' 法術在上面，對著地毯



大廳上的 Steering Stone

施法，接著你將那顆大石頭推下架子，它就剛好掉到地毯上，拿走地毯。在離開前還要做一件事，就是將 Zifnab 給你的那顆石頭找回來。剛剛跟 Samah 交談時，他教了一項新的法術給你，對一瓶清水施魔法 'Null water'，喝下去那瓶水後，可以暫時失去所有法術。如此一來所有的法術屏障，對一個普通人而言將失去效用。對著身上的清水施法然後喝下去，回到下船的地方，進到那個山洞內。現在就可以進去了，進到山洞內，你在裡面可以找到龍的鱗片，將鱗片撿起來然後擺到石頭堆上，你發現 Zifnab 交給你的石頭正在發亮，將石頭撿起，然後到船上去。先將地毯掛在牆上，然後施 'Creat reality pocket'法術在地毯上，走進

地毯中，將石頭推出來，它調出來時剛好在架子上。接著施 'Rune transfer' 在墜子（Pendant）上，在將墜子的符號轉到石頭上。接著就可以將船開回 Nexus 。

Labyrinth （迷宮之章之二）



吃人的虎人

回到 Nexus 之後先回到薩爾王的房間，將桌上的書拿起來，讀那一本書，注意裡面的 Orseph rune 那個符號。朝西北走，在朝北走，對這些藤蔓施「嚴寒（ Cold ）」法術，朝北走，朝東北走，你會看到一群虎人，當他們追你時趕緊朝原路回去，西南，南邊。回到藤蔓的時候，施 'Heat' 法術，並將身上的 Zinger往藤蔓方向丟，那群追你的虎人不見了，回到遇虎人的地方，旁邊有一個洞穴，進到洞內去看看。你會發現虎人敬畏的神明長相，撿起在洞內的骨頭（ Bone ），走出洞穴外，拿走在棍上的骷髏，將骷髏、黑袍跟 Zinger結合。現在朝西北走，你會發現一群虎人正在攻擊你的族人，趕緊 Activate Zinger 那群虎人會嚇的跑光光。但是你的族長非常生氣，因爲不久前你跟薩爾王經過村子，但是沒多久你自己回來，然後將那一群虎人帶回來並攻擊村落的人。你解釋那個並不是你，而是龍的化身，你回來就是要阻止牠，族長暫時相信你。你詢問是否有人能帶你找到薩爾王他們的蹤跡，族長說村落最好的追蹤者受傷了，除非能醫好他。你將身上帶的藥膏（ Salve ）塗在他的身上，將他醫好，爲了感謝你，他願意帶你去追蹤薩爾王的蹤跡。臨走前將地上的繩子帶走。



受傷的村民

朝北走之後，追蹤者說他只能帶你到這裡爲止，接下來就要靠你自己了，還提醒你一件事前面有隻怪物，你謝謝他之後。將繩子、骨頭結合成一把弓，等到怪物出現後用魔法箭射那隻怪物，接著喝下瓶內的水朝北走。那隻龍已經在那邊等候了，趕緊將 Zifnab給你的石頭捏碎，只見 Zifnab跟他的龍出現，兩隻龍打了一架，最後那隻邪惡的龍逃離現場，去找薩爾王，你跟 Zifnab 交談過後，他只跟你說接下來就是靠你自己解決了。朝北走，遇到自己的分身，無論你施展什麼魔法，他都會跟你做相同的影子魔法，仔細觀察之後，你會發現他跟你的動作剛好左右相反，於是對自己施展「反自殺魔法（ Self immolation ）」，亦即把原來自殺魔法中，左右的符號對調，接著就撿起分身掉在地上的大剪刀（ Shear ）。將撿到的剪刀跟自己原來的那一支合併，變成一支完整的剪刀。再往前走，你會看到三隻觸角，用剪刀將它們剪斷。



將符號左右對調

在往北走時，你會看到薩爾王跟龍的化身，跟薩爾王說他旁邊的人是假的，雖然他並不相信，最後你還是證明了你才是眞實的哈布羅。不過薩爾王仍然要進行世界的合併，就在他完成第一步驟時，就被龍殺死了。而未完的工作當然就要由主角來繼續，於是將 Focus 擺在 Orseph Rune ，接著再擺 Water seal 到 Water spire，再將 Stone seal 擺在 Earth spire 上，最後將 Air seal 擺在 Air spire 上，等你擺完這些之後，龍還是會出現，說要殺死你，但是你跟龍說我只剩最後一塊了。將 Nexus seal 擺在 Focus 上。接著龍就被漩渦吸進去。接著重建整個世界的工作，將落在你，哈布羅的肩上了，同時，也希望那隻龍不會再回來了。



Orseph Rune的位置


最終的魔頭



異·星·特警 完全攻略

●馬爾寇溫

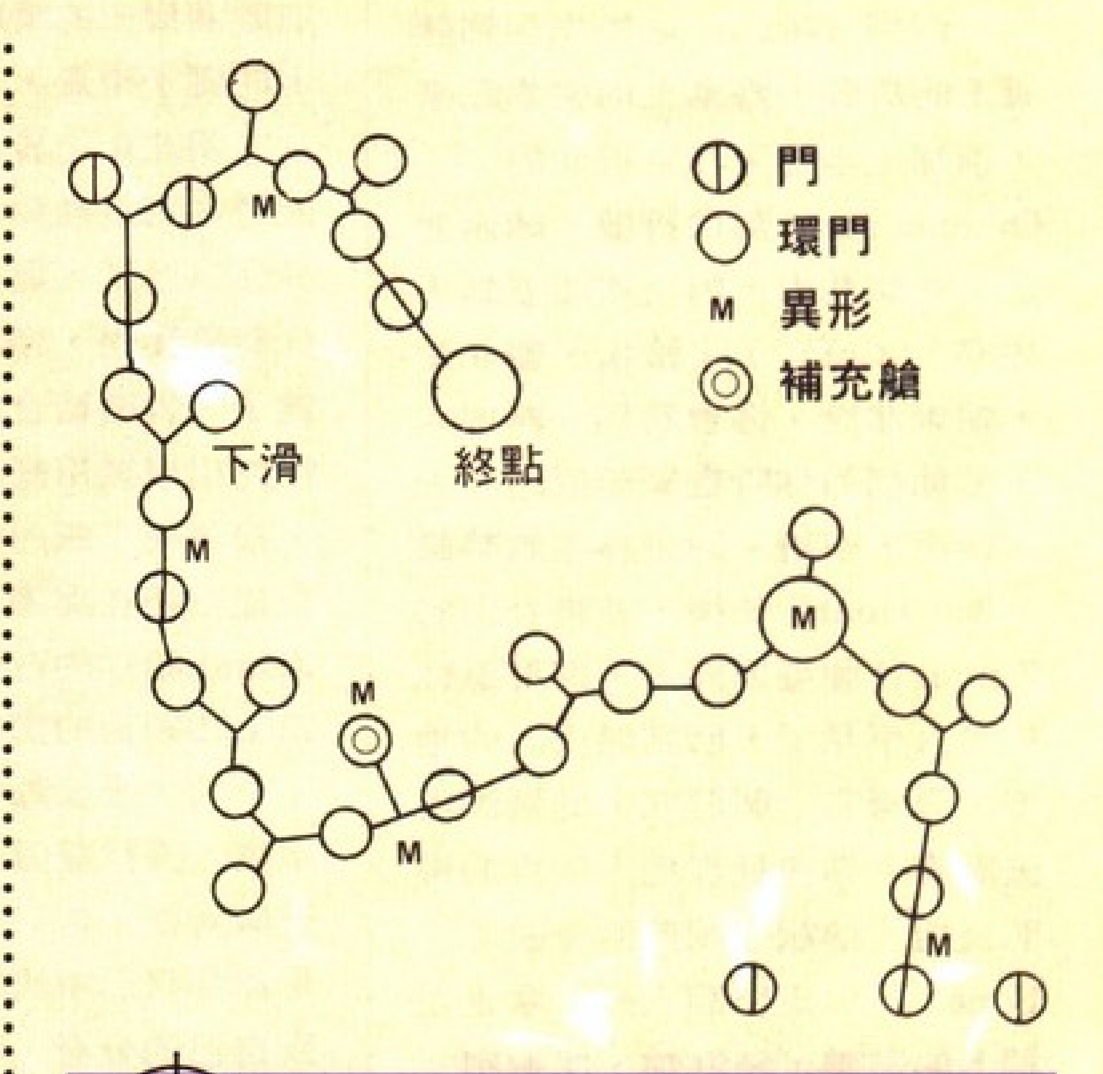
Shit！又是那隻白癡章魚怪，這條路已經走了快二十次了，到底要怎樣才能解決牠呢？別擔心！身爲異形終結者的我，提供你們一些不傳之秘，能否破關，就看自己用不用功了。

第1關 Mission to Saturn

這關可說是最簡單的一關，過關要領就是儘量不要硬碰硬，能閃就閃，受點小傷也無關緊要，因爲護盾的能源恢復得很快，只要不要撞上隕石就好了。若你能撐到最後就必須和小角頭對決。訣竅爲先飛到螢幕下方，然後瞄準敵人的兩顆眼睛（也是炮塔）開火，過一段時間就可解決了。此時看到了被異形包住的亞馬遜號，在找到一個入口後直趨而入。

第2關 Abard the Alien Ship

一下船馬上就有一票敵人列隊歡迎，用你最快的速度解決吧！這邊的戰鬥要領爲妥善運用你的槍，由於槍有能量限制，不可按著滑鼠鍵不放，否則耗盡能量後，要恢復就不容易了。瞄準每個敵人的弱點以節省能量，而且如果敵人攻擊你，就要馬上按下右滑鼠鍵開啓護盾抵擋攻擊，如此生命力可絲毫不減，但一樣會消耗槍的能量，所以開啓護盾要看準時機。接下來依攻略路線介紹本關的敵人：



猩怪

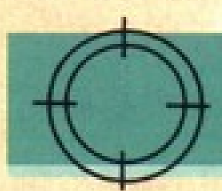


一進門走不到兩步突然就從地下「長」出一隻活像猩猩及山豬合體的怪物，猙獰的表情，還拿著一隻雷射槍，看似可怕，卻是最肉腳的一隻。只要瞄準牠胸前的圓球，一槍就 Over 了。

怪鳥

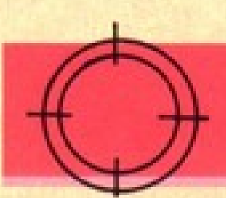
如果在牠未近身之前沒解決的話，就會遭其狂

啄。弱點在兩翅中間的頭部，只要朝其猛射即可，但須擊中三次牠才會逃離，無法宰殺。



蟻獅怪

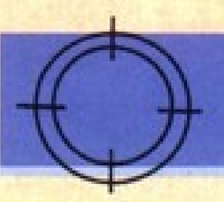
同怪鳥般特性，弱點在頭部，一樣要擊中三次，才可驅離。



章魚怪



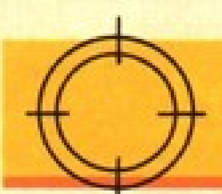
「怪」同其名，非常難纏，須趁其兩顆大眼睛睜開時全力攻擊才可解決，但其身形捉摸不定，非常難瞄準，須適時啓動護盾以保護自身，亦避免扳機猛扣以致於耗光能量。



小恐龍



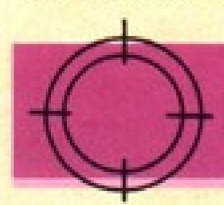
體積很小，但很可怕，但只藏在容器中，屬特定怪物，只要不去開啓容器就沒事。



巨蟲



最噁心的一種異形，有「懼蟲症」者請有心裡準備，女性玩家切勿輕易嘗試。光澤鮮豔的色彩，蠕動不已的身軀，彷彿看到一隻眞正的大蟲，不斷的吐絲攻擊，亦不時張開佈滿利牙的大嘴噬咬，攻擊力強。弱點在其尾部末端射出絲線的孔，瞄準不易。



魔王



魔王

那位婀娜多姿的女艦長被異形抓去之後，即被殖入異形的 DNA 。在關末遇到她的時候，可別被其魅笑迷惑了，逼眞的變形過程可是會讓你嚇一大跳的。森森巨牙，邪氣逼人的雙眼，不時用兩支角猛頂，那一嘴暴牙亦閉不下來。全力朝牠的雙眼開火就對了，只要打敗牠就有美女懷中抱了；但可別想歪了，本遊戲可不是 H GAME （太可惜了！）

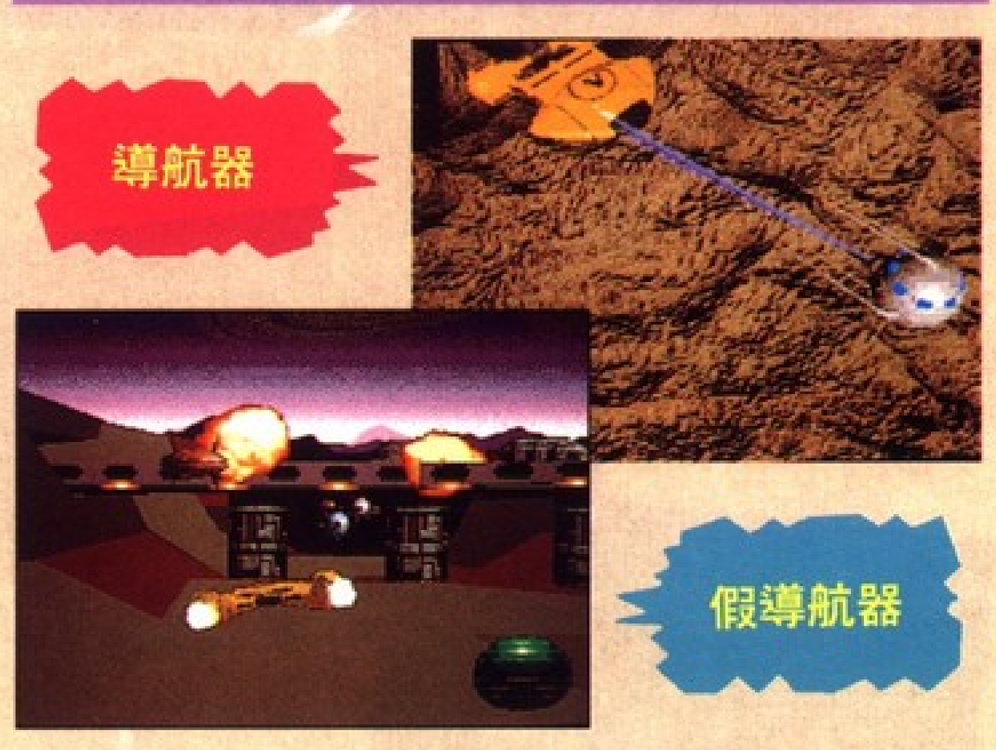


美女懷中抱

在本關及第四關中有能源補充艙，裡面放著增加槍及護盾能量的能量球，依照攻略路線走的話只會遇到兩個，其中一個裡面還是一隻異形恐龍，要開不開就隨你了。依地圖前進會遇到三群怪物，這些群起攻擊的怪物只要朝其身上猛射就可解決，無特定弱點，想活命的話就儘速解決。在抱得美人歸之後，只得上司面無表情的握手致謝，連謝謝都省了，台詞

還眞是少得可憐，看著躺在醫療箱裡的女艦長，內心深處還眞有點的空虛……

第3關 Mission to Tethys



導航器

假導航器

此關須經過冗長的飛行、錯綜複雜的路線、滿天滿地的敵人以及惡劣的僞裝導航器，才可到達異形在土星第三個衛星上的基地。此關在一開始就有一枚導航器在帶路，在後面遊戲也安排了一、兩枚假導航器，此時可別看錯了，藍色才是眞的，紅色是假的，跟錯了你就得從頭來了，相信我，飛過一次之後絕對不會想再飛第二次。飛行時儘量靠近地面，因爲這樣可較容易看見導航器，也比較不會被敵人或障礙物遮住，亦可避免敵人砲火。

第4關 Inside the Dome



居然有人在背後放冷槍

經過了冗長的飛行之後，終於到達了這個基地，下船時來一個帥氣的掩蔽翻滾，沒事， OK！提槍快跑前進。就在要破門而入之前，居然有人在背後放冷槍，眞是一個夠意思的見面禮，咱們也就不用先禮後兵了。解決之後，有兩道門及一個爬行道入口，爲什麼會有爬行道呢？是那一種異形的專用道嗎？不用擔心，由我Doctor Horse幫你拆解。

△ 門
△ 門廊
⦶ 爬行道的門
○ 環門
◎ 補充艙
M 異形

控制中心
北
往上爬

飛行機盤

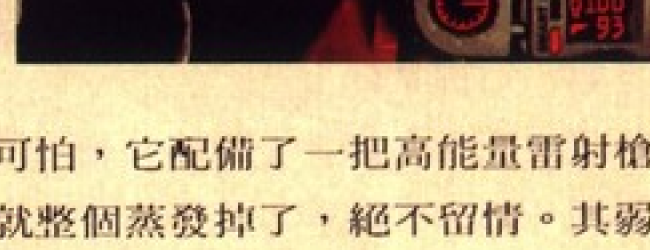
會放電的傢伙，有點難纏。遇到它的時候只要你不動，它就不會攻擊。它的弱點在圓盤上發藍光的圓點，一樣要擊中三次。

詭雷

自動鎖定追蹤，須擊中三次方可摧毀，否則它就捅在你身上了。

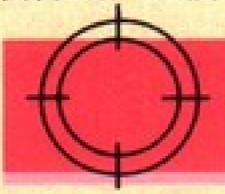


機器蜘蛛



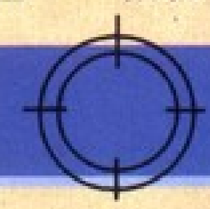
難纏的傢伙，行蹤飄忽不定，弱點忽隱忽現，非常不易瞄準，所幸在攻略路線中遇不到，不過不跟它打一架的話實在可惜！

還有另外一種更可怕，它配備了一把高能量雷射槍，被它擊中身體就整個蒸發掉了，絕不留情。其弱點在於它發著紅光的口。



沙蟲

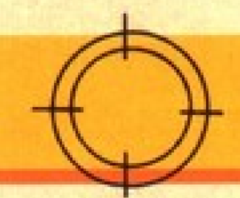
爬行道專屬異形，雖然很弱，但可一口把你吞下肚，所以必須在近身前火速解決。其弱點在於嘴巴，一槍就 OK 了。



眼怪



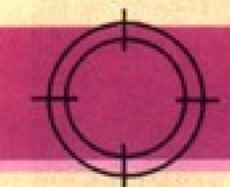
會飛的異形，一隻巨大的怪眼不時的用「眼屎」攻擊你，弱點自然就是那顆大眼睛了。



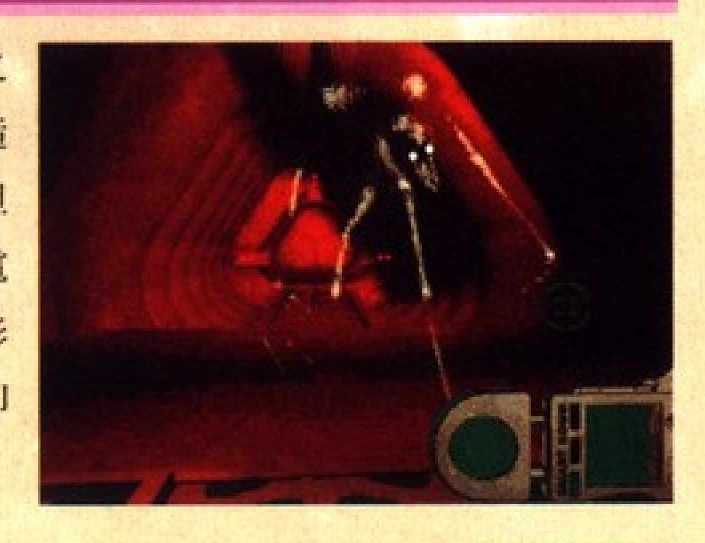
異形虎



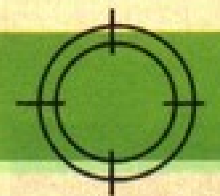
身形似虎，卻有一條食蟻獸般的舌頭，怪異的長相，不時的用舌頭「鞭」你，弱點在於口腔。



幻影怪



由頭頂上之影像投射機製造出來的怪物，但本身會發出閃電攻擊，只要把影像投射機摧毀即可。



機槍護衛



守在關末，攻擊力、生命力都很強，除了一把格林機槍不時的掃射之外，它的三隻腳也沒閒著。其弱點在於槍身及每隻腳側邊的紅燈，不過你至少得打掉兩隻腳，才能解決…

…那機槍呢？這不是在說廢話嗎！你說是用機槍 K 比較痛，還是用腳踹比較痛？當然是機槍先打了！



本關有個地方是怪蟲的巢穴，一群怪蟲從天而降，可是會看得你頭皮發麻，不去不可。本關任務爲摧毀異形的控制中心，在摧毀控制中心後，異形居然還藏有後著，所站的踏板突然傾斜，還好及時捉住踏板，不然就難逃粉身碎骨之厄。此時須在倒數計時完之前儘快逃離，時間很充裕，不用緊張，但東西南北要搞清楚，以免迷路。在一路猛衝之後，快速的撲進船裡。起飛時，異形基地已開始瓦解，東閃西躲之後，一不小心居然被基地跟異形母艦的傳輸軌道吸進去了。

第5關 Aboard the Alien Mothership



昏迷了不知多久，醒來之後發現身處軌道之中，看來除了勇往直前之外別無選擇了。不久麻煩就來了，一架軌道守護機緩緩張開它的四隻巨臂並開始旋轉。在它聚集夠能量後就射出一顆大火球。憑著高超的駕駛及射擊技術終於將它解決了，不過眞正的麻煩出現了，一面閃電防護罩擋住了去路，除了閃之外已無退路，機身在岩壁上摩擦已一吋一吋的減少，所幸在解體之前終於安然通過；但是在系統失靈下

，已無力阻止撞上障礙物，還好命大，不過還得做一次泰山，落地之後，前進就是唯一的選擇了。本關了路線很簡單，只要一直往前走，遇到叉路的時候左轉即可到達。



大魔王是這邊唯一的異形，這一仗可說是最精采的，可實實在在的感受到如電影般遭受異形追殺的感覺，不過這也是要付出代價的。準備打最硬的一仗吧！看著大魔王從地洞中緩緩升起，恐懼的感覺也不自制的湧出。一隻戴著頭盔，手上拿著一支大匕首的大魔王終於出現。別懷疑！面具中央長方形閃著紅光的地方就是你的目標。一輪猛烈的射擊之後頭盔終於爆炸了，可是人怎麼不見了？居然在一眨眼的時間就跑到後面去了，大魔王終於露出了眞面目了，還眞是有夠醜陋！怎麼會在頭上長了一隻張字… NO ！是章魚。

大魔王惱羞成怒，居然正面一記重拳，打得主角破牆而出，實在是很有魄力的一幕。前面一條輸送帶，後面一個終極異形，看來只有跳上輸送帶了。這個大魔王眞是緊追不捨，動作不夠快的話，不好意思！請重來。眞的打不過的話， Smart Bombs 就不要省了，一枚就解決了。這樣就完了嗎？大魔王是不會這麼肉腳的，果然又追上來了， Smart Bombs 就全丟了。居然只是靠著牆喘一下而已，還想破門而入，四下無門該往那逃呢？原來地板另有乾坤，千鈞一髮之際暗門突然打開，想不掉下去都不行。



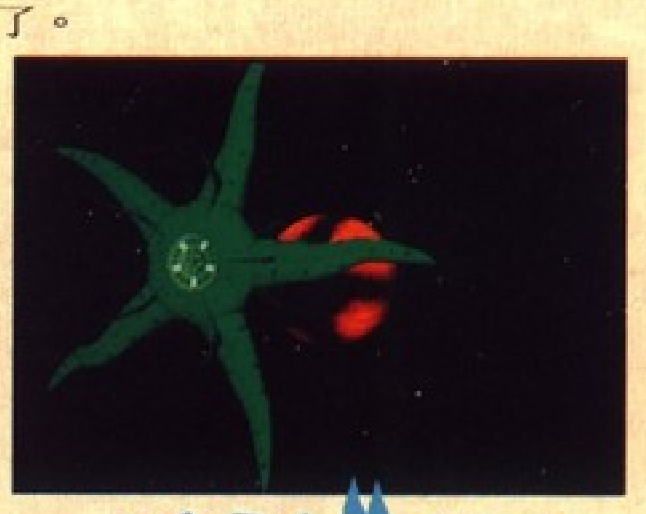


來到了一個奇怪的房間，光線不夠看不清楚。此時一陣沈重的腳步聲越來越近，雖不願接受這殘酷的事實，卻又不能。門一開出現……天哪！異形魔鬼終結者，這次居然全副武裝，還背了個飛行器，有沒有搞錯！也未免太看得起我了，看來這次牠是勢在必得。大魔王一進來看黑漆漆的就把燈打開了，死戰已無法避免，而且還是最硬的一仗。到處亂飛是牠的習慣，隨便掃射是牠的嗜好，離子炮更是牠的最愛，集各種殘暴於一身。其弱點在於飛行器頂端一長方形不時開關的控制系統，盡你的全力吧！

好不容易大魔王終於倒地了，不過人跟槍都被爆炸的震波給震飛了，此時大魔王居然還不死心，還開始爬過來了，不會吧……千鈞一髮之際，牠身後被爆炸波及到的反應器倒了下來，正中紅心，大魔王被壓成一堆肉醬，鮮血汨汨流出，逼眞極了。此時大魔王雖很不甘心，但也不得不死，因為牠也演不下去了。



主角在控制面板不經意按了一下，啓動了星球改造程式，電腦鎖定了火星，進行改造程序。把焦土變綠洲，這種科技我們實在是太需要了。終於，地球有另一個希望了。







龍霸三合會

ALEX

入會須知

本會備有五位環肥燕瘦各具特色的俊男美女提供您進行任務時的選擇，箇中的差異與樂趣則留待您慢慢的咀嚼體會，至於四種困難度的差別僅止於敵人人數的多寡與生命力的強弱而已，並不致產生「較難推開暗牆」的疑慮。與其它同類型的「幫派」相較，比較特別的是，在本會中所出現的所有武器和物品並不會因等級的不同而有所改變，或數量上有所增減。

會中有很多 MODE 會如同走馬燈式的不停轉換，端視拿取的時機而決定其類型，某些地點的情況或因會長的一時眼花而與文中所述略有不同，惟決定性的地點（如需要 DOG MODE 和 MERCURY MODE之處）絕不會有誤差，所以，儘管安心食用…服用前請遵照會長的提示，服用後未見效者，請於三日內…再重新來過…

過關時，畫面上有一項「 SECRET WALLS 」是表示在該關卡找到暗牆或秘道的比例，如果您對自己過關時的成就不甚滿意的話，提醒您一點，任何可以移動的圓柱若因「劇情」不需移動而未推動者，在這兒都會扣點的。

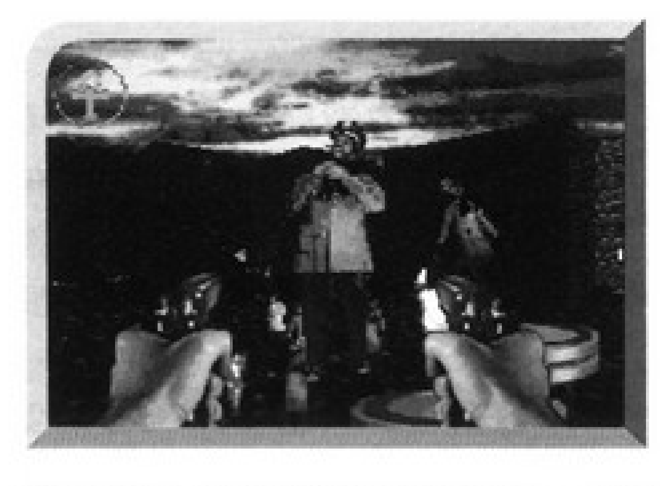
此外，有些小物品如 MEAL 之流，會長因推展會務繁忙之故，不另贅述。有些桶子裡裝有意想不到的物品，只要用砲火燒掉桶子即可取得，若是直接砲轟可就玉石俱焚了。為顧及掛一漏萬的缺憾，會長懇請諸位有意加入的準會員們，多多領略自行摸索的樂趣和滿足感。

為答謝眾多會員的熱列支持與愛護，本會會章修正草案業經三合院十八讀通過，草案中增列條文上載，凡於本會拚著老命收集銀色和紅色的生命點圈一百點者，即贈夏威夷來回機票兩張…嗯…夏威夷由會長攜帶「大哥的女人」前往即可，至於努力的會員們，就加送您一條 LIFE 好了。

最後，會長僅代表兩千一百萬的會員歡迎您入會，並致上最崇高的挑釁— Go to Hell ！

EPISODE 1

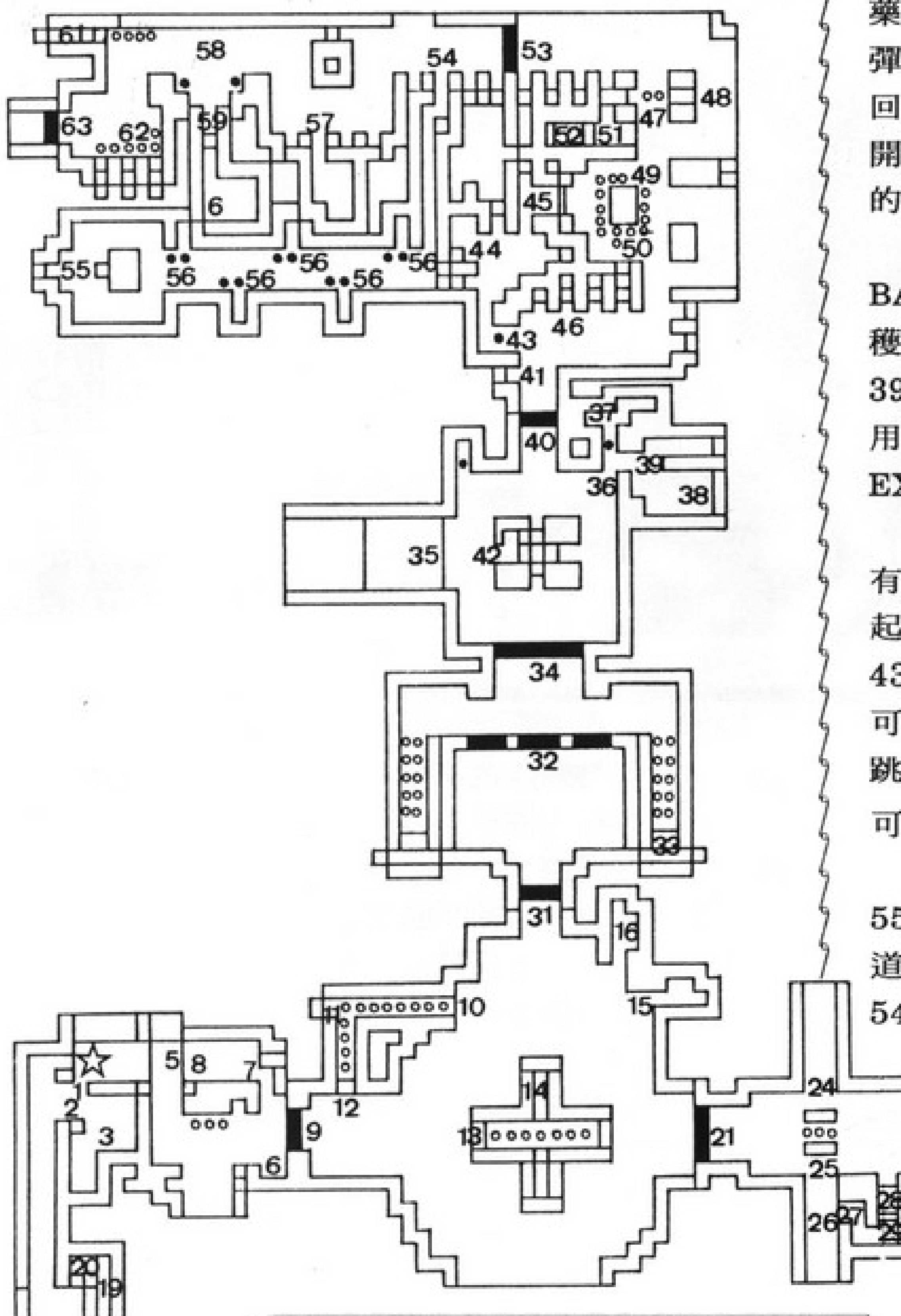
AREA 1 IN THE THICK OF IT



△遊戲開始時在有☆記號的位置（各關卡皆同），前方欄杆外 5 有付雙槍，但會驚動敵方。轟掉角落 1 的燈檯後推開暗牆，進入踩上 2 的機關可移開 3 ，裡頭有點圈， 4 是一道定時延遲的機關門，目前尚未開啓。

△踩上 6 的機關移開暗牆 7 ，地點 8 有把BAZOOKA ，火力增強是必然的，但得小心近距離發射會傷了自己。進入 9 後有番激戰，由 10 登上圓形梯可拿到 11 的防彈盔甲，由 12 跳下時別漏了懸在半空中的點圈。利用地上的紅色圓形彈墊跳上 13 可拿到 HEAT-SEEKER ，跳下後鑽進旁邊的 14 踩動機關可移開 15 和 16 兩處密室，裡頭還藏了不少人。

△解決掉出現的敵人後，此時 4 的延遲開關也該啓動了，進入 4 在 17 可拿到 EXTRA LIFE ，這可比收集點圈強多了，回頭鑽到 18 時可得留意了， 18 的地上機關會促使 4 門右邊的整面牆移往右邊，因此必須在踩動機關後趁兩面牆未靠攏時快



速跑進對面的 19 ，再利用彈墊跳上 20 可拿到另一個 EXTRA LIFE 。

△進入 21 跳過 22 的刀柱到 23 拿到第一瓶藥劑 GOD MODE，喝下後頓時刀槍不入，由指尖彈射出的的火也威力無比，雖然時間有限，但在打回原形之前也夠跩的。此時 24 和 25 的牆也已移開，由 26 跳上 27 ， 28 的開關可控制 22 附近的噴火機關，推開 29 跳下後， 30 有不少點圈。

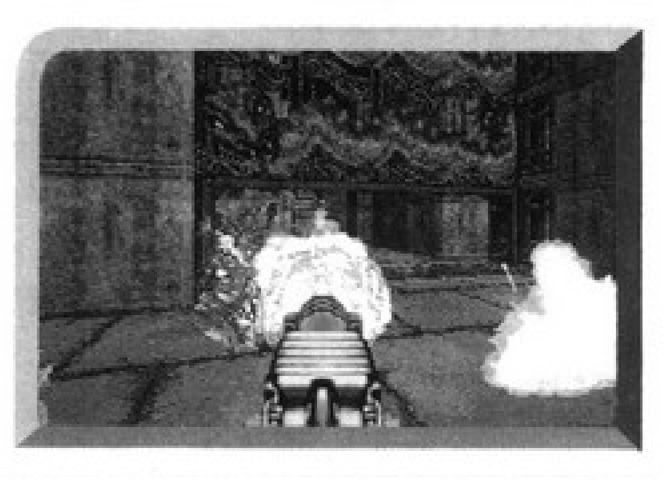
△跨進 31 還有埋伏，進了 32 繞到 33 有把 BAZOOKA ，進入 34 後轟破 35 的玻璃會有收穫，往前先推開 36 的圓柱再往右推開 39 ，站在 39 往北還可推開另一密室，拿了 38 的點圈後利用彈墊跳上 36 前的圓柱上再推開 37 ，裡頭有 EXTRA LIFE 。

△ 40 門內的 41 有機關可移開 42 ， 42 裡有把 FLAMEWALL ，這款武器在砲彈落地後會燃起一片火牆，足以將成群的敵軍燒成枯骨。利用 43 的彈墊可跳進圓柱裡推開密室 44 和 45 ，也可跳上 46 。由 48 跳上 47 ，經由懸空的圓梯可跳往 49 再跳進 50 。穿進 51 下方由 52 的彈墊可取得 51 上方的 BAZOOKA 。

△進入 53 別漏了密道 54 ，避開火球一路到 55 拿 EXTRA LIFE，而 55 的機關則能移出走道中的五根圓柱 56 ，您猜猜這有何意義？走出 54 後， 57 還有一處密室，利用 58 的彈墊跳上 59 ，推開牆後可進入密室 60 。由 58 也可跳上 61 ，由 61 前方的圓梯還可跳上 62 的圓梯，此區的出口樓梯就在 63 。

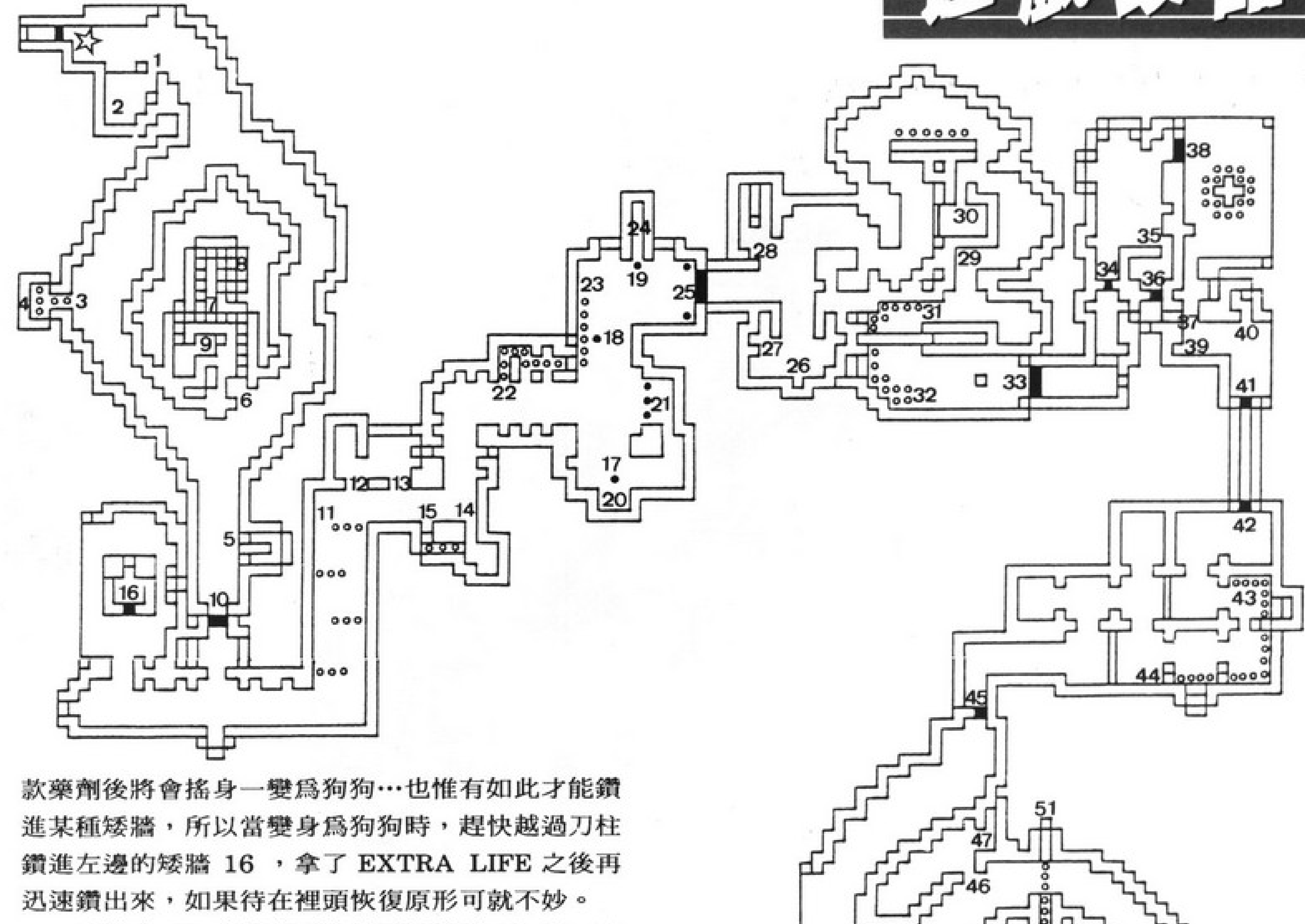


AREA 2 WINDING WAY



△上前推開欄杆旁的暗牆 1 可進入 2 拿到點圈，喝下地點 3 的 MERCURY MODE 後登時可飛將起來…嗯…有翅膀的…飛上 4 拿到 BAZOOKA 後，趁藥力消褪之前再飛進 5 。落地後推開 6 的暗牆，由底層可鑽到 9 ，這兒有防彈盔甲和 GOD MODE，若由 6 跳上上層則可經由分界點 7 到 8 取得一把 SPLIT MISS-ILE ，很好玩的，砲彈會分叉…

△進入 10 後先往右到 11 ，這一路上有不少刀柱，還好不會滾動。 11 的機關可移開暗牆 12 和 13 ，穿進 14 由圓梯爬上 15 可拿到 DOG MODE，爲了完成任務須得忍辱負重，因爲喝下此



款藥劑後將會搖身一變爲狗狗…也惟有如此才能鑽進某種矮牆，所以當變身爲狗狗時，趕快越過刀柱鑽進左邊的矮牆 16 ，拿了 EXTRA LIFE 之後再迅速鑽出來，如果待在裡頭恢復原形可就不妙。

△站上 17 會促使兩旁的圓柱移到 18 和 19 ，如此才進得了 20 和 21 ，雖然移到 19 的圓柱檔住了 24 的走道，但可由 22 登上圓梯到 23 再跳進 24 ，拿了防彈盔甲後可利用 24 裡的彈墊跳出來。

△走進 25 推開 28 可拿到點圈，往南到 26 拿取 FIREBOMB 武器後可移開 27 ，這一款武器可造出一片火海，兼且有天搖地動的震撼力，若使用不當極容易自戕，不可不慎。一路繞到 29 觸動機關移開 30 ，由 31 步上圓梯跨過欄柵走下 32 再進入 33 ，打開 34 後可穿進 35 和 36 ，跳上高台後由 37 跳下，若由 38 進入的話，可經由昇降的圓梯拿到不少點圈。

△踩上 39 移開 40 ，由 41 走進 42 ，登上 43 的圓梯到 44 可拿到另一把懸空的 FIREBOMB 。進入 45 直繞到另一邊推開 46 再推開 47 ，喝下 DOG MODE 後鑽進對面的 48 ，通道的盡頭 49 有 EXTRA LIFE ，這一路頗爲長遠，如果藥力消除的話， 49 還有 DOG MODE 可順利鑽出 48 。

△利用 50 的彈墊越過刀柱跳進甬道裡的圓梯可爬上 51 ，這兒尙有一把 BAZOOKA ，同樣的，利用彈墊也可跳上 52 ，之後直奔 53 由 54 出關。

AREA 3 BURNED AND AMAZED

△角落裡的機關 1 可移開 2 ，利用彈墊跳上後折進 3 ，再利用彈墊可跳進 4 ，這兒有防彈盔甲。轟破 5 的玻璃可進入搜括點圈。進入 6 ，避開移動的硫酸牆到 7 收集點圈， 8 裡頭沒什麼，進入 9 才是正途，踏上 10 昇降的圓梯進入柵內再推開 11 ，裡頭有 FIREBOMB 和 HEALING BASIN ，盆內藍色的藥水有強身健體功效，別浪費了。

△進入 12 由 13 爬上圓梯到 14 可拿到BA-

ZOOKA，15 門內的 16 也有一把，走進 17 別漏掉旁邊的密室 18，跨進 19 時先別傻眼，其實 21 沒有去路，20 也過不去，只有前進 22 一途，別擠進 23，那移動方形柱可把人壓出汁來，先進 24 拿取 25 的 SPLIT MISSILE 後再繞進 26，這兒可熱鬧了。

△將 27 的圓柱推到牆裡可拿到柱子後的 MP-40，也可利用 28 前方的彈墊跳進 27 再將中間的圓柱往外推開走出，28 的機關可移開圍住 30 的方形柱 29，由 28 前的彈墊可跳上 30，31 的雕像可找到一把刀子，有一號穿黑色制服的巡邏警衛擅長撒出巨網，若無刀子割開繩網可會成了籠中鳥。

△由 32 或 33 進入是殊途同歸，踩上 34 可促使 35 整面牆移至底處，越過 36 和 37 到 38 可拿到 EXTRA LIFE，但過不去，回頭進入 39，往北經過 40 再跳過 41，跨進 42 之後有戲唱了，先往南推開 43，往左推開 45 再往右推開 46，這兒有兩把BAZOOKA，接著往左推開 44，裡頭也有一把。

△再進入 47，利用彈墊跳上 48 拿取 ELASTO MODE，這藥劑喝下後會有無比的彈力，必要時可穿過正常情況無法鑽過的縫隙，同樣的也有時間性。彈墊在這兒可發揮預期效果了，可利用它跳上 49 和 50，50 有把 HEAT-SEEKER，這是一款多彈頭的槍筒，砲彈遇有鎖定追蹤的功能，也可跳進 51 拿取點圈和 BAZOOKA 再由裡頭的彈墊跳出來，岸邊 52 的雕像還有把刀子。

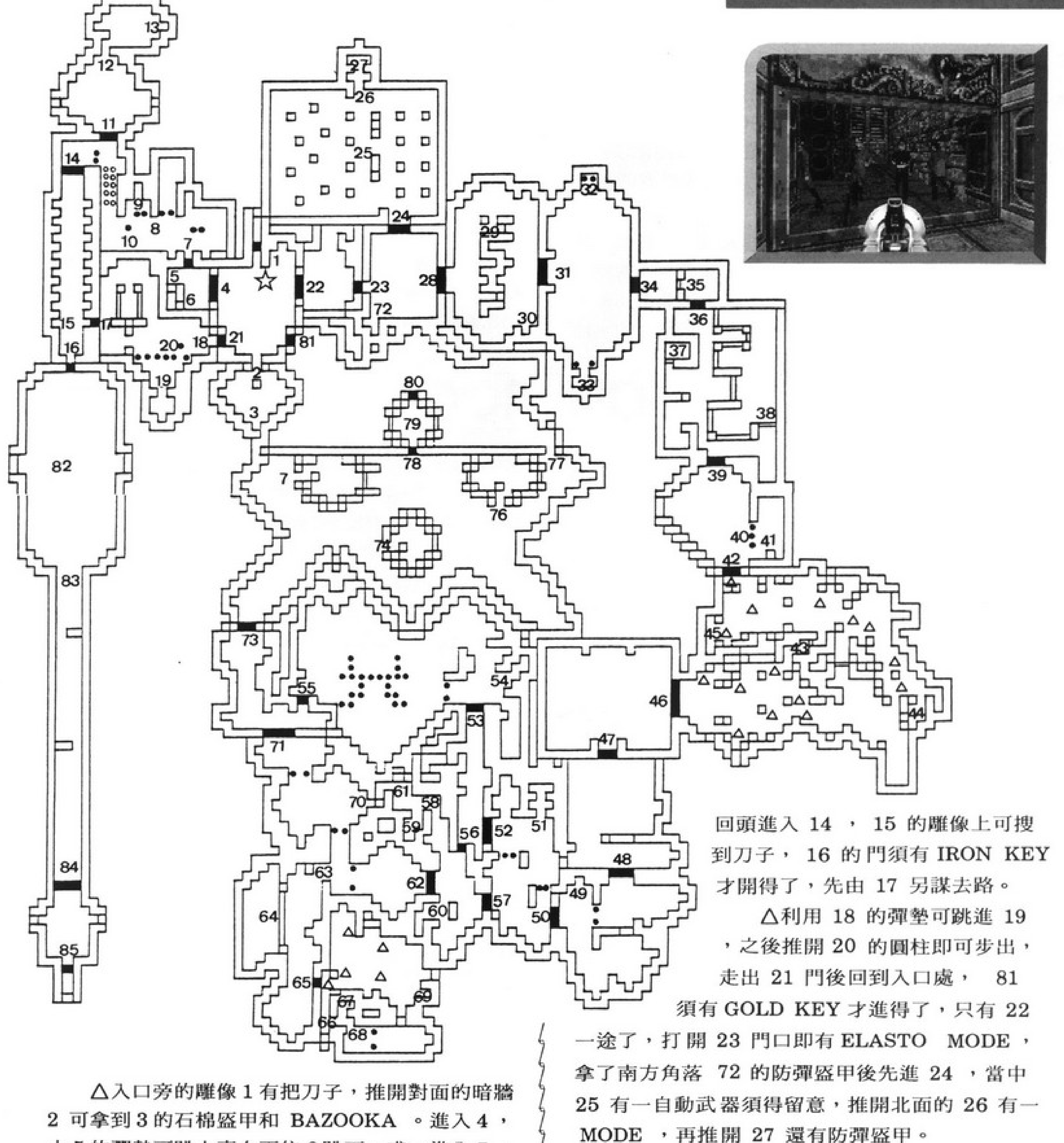
△繞進 53 後直奔 54 到 55，一跨進 55 地上的機關會同時移開 56、57 和 58，57 裡還藏有人，56 移開的牆面會來往移動，而 58 則有成排的點圈。可以進入 59 利用昇降的圓梯跨過欄柵回到 20，可省去奔波之苦。

△如果在進入 39 後往南行，則在穿越 60 和 61 後，直奔 62，利用彈墊跳上 62 取得 MERCURY MODE 後飛進 63，再越過一堆起伏的尖刺飛進 64，推開 65 後，眼前是一大片尖刺和火柱，趁藥效仍在時快速地飛至盡頭，66 的出口是前往 AREA 8，若是不想出關的話，趕緊回頭飛出那一大段障礙吧。

△此刻還有一扇 84 的門沒去過，進入 67 後，68 裡頭有 HEALING BASIN，經過 69 和 70，往前再推開 71 和 72 可是別有洞天，偌大的迷宮可隨意逛逛，但別漏掉推開 73，密室 74 裡有不少物品。跳過 75 進入 76，77 還有EXTRA LIFE，78 牆上的開關可使 79 前的刀柱來回移動，只要緊靠著西邊的牆面即可安全進入 79。

△往南一路到 80，左右兩扇 81 都可開啓，推開當中的 82 可拿到 FIREBOMB，83 的出口到達 AREA 4，如果一頭栽進去的話，會錯過 AREA 8，喜歡哪個呢？

AREA 8 TURN OF THE SCREW



△入口旁的雕像 1 有把刀子，推開對面的暗牆 2 可拿到 3 的石棉盔甲和 BAZOOKA 。進入 4，由 5 的彈墊可跳上高台再往 6 跳下，甫一進入 7，眼前擺著一排 SHROOMS MODE，這種藥劑的效果就像喝了烈酒醉酒一般，天旋地轉暈眩無常，可是最好強忍痛苦努力瞧瞧週遭的環境，有些場景或物體的顏色是否有了變化呢？是的，改變顏色的物體即表示可移動或有作用的，這種「慧眼」只有「醉」眼惺松時才獨具的，得好好利用。

△利用 8 的彈墊跳進 9 拿到防彈盔甲後推開圓柱 10，登上圓梯進入 11，推開 12 裡頭的 13 有把 DRUNK MISSILE，這款武器可更強悍了。回頭進入 14，15 的雕像上可搜到刀子，16 的門須有 IRON KEY 才開得了，先由 17 另謀去路。

△利用 18 的彈墊可跳進 19，之後推開 20 的圓柱即可步出，走出 21 門後回到入口處，81 須有 GOLD KEY 才進得了，只有 22 一途了，打開 23 門口即有 ELASTO MODE，拿了南方角落 72 的防彈盔甲後先進 24，當中 25 有一自動武器須得留意，推開北面的 26 有一 MODE，再推開 27 還有防彈盔甲。

△踏進 28 後，30 有初次登場滾球…不是滾球大賽那種球，是會壓死人的巨球… 29 角落裡的雕像可搜到刀子，再跨進 31，正中有不少交叉移動的柱子，冒險往北到 32 拿得 GOD MODE，再往南推開密室 33 的暗牆，進入 34 再穿進 35 即可拿到 GOLD KEY，再進入 36 後，滿室的玻璃盡管砸，發洩完後可穿進 37 和 38，38 的底處還有一劑 MODE。

△踏進 39 移步到 40 的圓柱前可觸動機關移開 41，裡面有付防彈盔甲。進入 42 時可得小心

了，圖中所有的△記號即代表地上的機關，皆可移動內中的牆面或柱子，須得睜大眼睛免遭移動中的柱子給擠扁或壓死，全部移動過後，在 45 有 MERCURY MODE， 44 有 GOD MODE，而 43 則有 EXTRA LIFE，如果在取得 MERCURY MODE後直接飛進 46 ，相對的會漏失很多的得分點。

△有了 GODD KEY 就可進入 47 ，繞進 48 在 49 的雕像搜到刀子，跨入 50 北方有一密室 51 ，試著連推兩次…若由 52 進入可北上 53 ，54 有一密室。回頭打開 56 與 57 是相通的，由 58 跳上跳下移開 59 和 61 可取得 GOD MODE 和DOG MODE，而 59 有一機關可移開 60 的暗牆。進入 62 後先繞到 70 觸動機關移開 63 ，轟掉 64 的玻璃可得到不少點圈。

△ 65 房內的△記號同樣是機關，繞進 66 可在 67 得到DOG MODE…忘了提醒您，必要時狗狗也可以咬死人的…搜括完 68 的物品後，外頭的 69 還有防彈盔甲。

△經由 71 進入 73 ， 74 、 75 和 76 都可以推開，進入 78 拿取 79 的 IRON KEY 後走出 80 ，除此之外，移開 77 也有通道，步出 81 經由 21 再到 17 ，用 IRON KEY 打開 16 ， 82 裡滿室的點圈顯得有點眩目，經由 83 到 84 ，此秘密關卡的出口就在 85 。

AREA 4 TOO MUCH ROOM

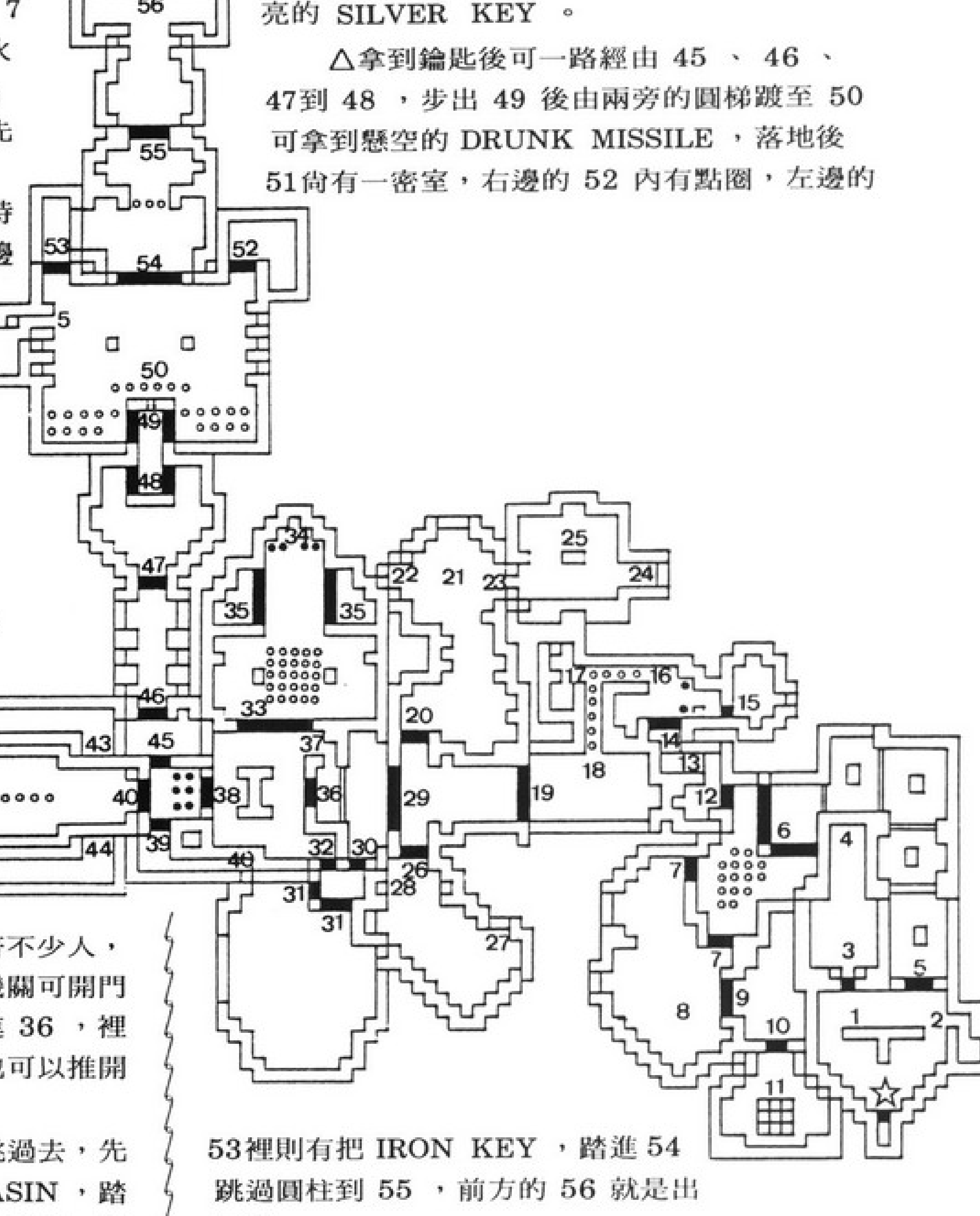
△繞到 1 觸動機關移開 2 ，裡頭有把 FIREBOMB ，3 的屋內有不少 ELASTO MODE，盡頭 4 有把 HEAT-SEEKER 。進入 5 一路跨過幾個玻璃門到 6，兩扇 7 是相通的，8 有 HEALING BASIN 被火柱團團圍著，想喝上一口恐怕得先「捐」點血才行。經過 9 和 10 ，在 11 裡頭先拿到 GOLD KEY 。

△打開 12 跳上 13 ，由 14 跳下時被迫灌下一劑 SHROOMS MODE，右邊 15 裡有把MP40，由 16 爬上圓梯推開 17 可拿到一把 FLAME-WALL，往 18 跳下後直趨 19 。往北先進入 20 ， 21 有交叉移動的柱子，踩上 22 可移開對面的密室 23 ，屋內盡是硫酸牆，很嚇人的，到 24 拿取 GOD MODE 時會移開暗牆 25 。

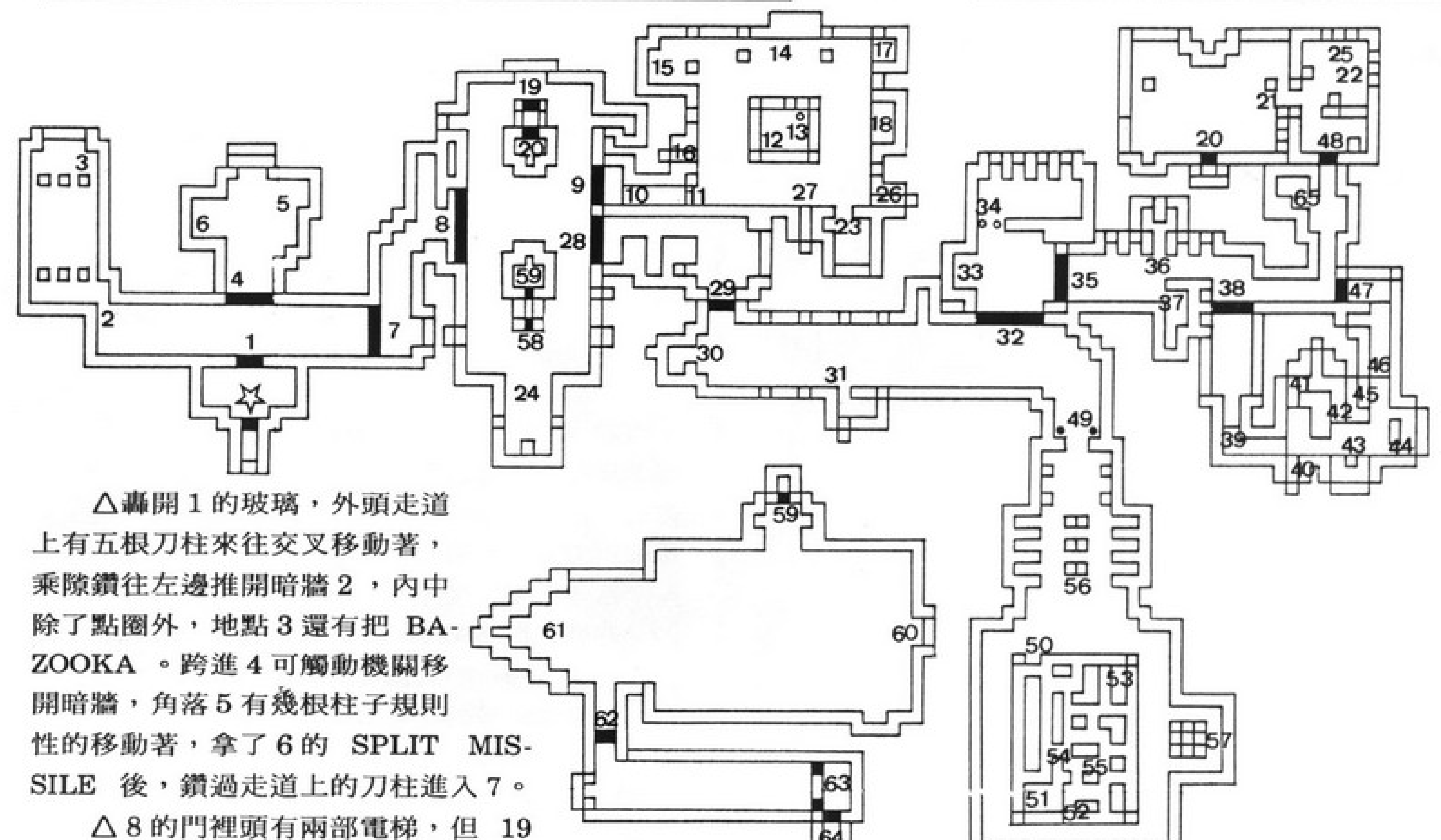
△往南進入 26 ，扳動 27 的開關可關掉 28 的火球。打開 29 進入 30 ，若進入 31 除了點圈外還有石棉盔甲和 FLAME-WALL。回頭走進 32 再北進 33 ，盡頭的 34 有 DOG MODE，但同時也會啓開兩旁的 35 ，房裡躲著不少人，若不幸被逼進 35 ，裡頭的地板上都有機關可開門。最好是暫拋敵方糾纏先跑出 33 快鑽進 36 ，裡頭還有DOG MODE 有助於鑽出 36 ，也可以推開 37 大搖大擺的走出「寵物室」。

△打開 38 ，利用中間昇降的圓柱跳過去，先進入 39 到 40 喝上一口 HEALING BASIN，踏進 40 ，由中間的圓梯爬到盡頭的 41 再跳下，如此可避開圓梯兩旁下方的火柱，往 42 的暗牆連推兩次才進得了密室， 43 有 HEALING BASIN 和一把 DRUNK MISSILE ， 44 則有把閃閃發亮的 SILVER KEY 。

△拿到鑰匙後可一路經由 45 、 46 、 47到 48 ，步出 49 後由兩旁的圓梯踱至 50 可拿到懸空的 DRUNK MISSILE ，落地後 51尚有一密室，右邊的 52 內有點圈，左邊的 53裡則有把 IRON KEY ，踏進 54 跳過圓柱到 55 ，前方的 56 就是出口了。



AREA 5 TWO-KEY RETURN



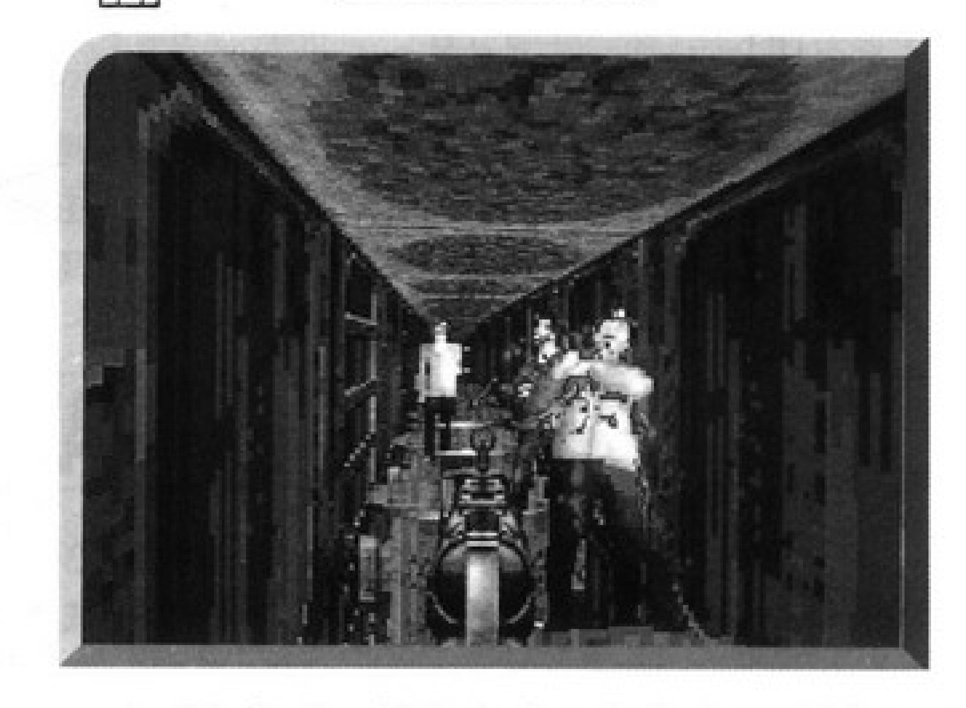
△轟開 1 的玻璃，外頭走道上有五根刀柱來往交叉移動著，乘隙鑽往左邊推開暗牆 2 ，內中除了點圈外，地點 3 還有把 BAZOOKA 。跨進 4 可觸動機關移開暗牆，角落 5 有幾根柱子規則性的移動著，拿了 6 的 SPLIT MISSILE 後，鑽過走道上的刀柱進入 7 。

△ 8 的門裡頭有兩部電梯，但 19 須有SIL-VER KEY，而 58 則須得 GOLD KEY 才進得了，只好先進 9 試試。跳上 10 由 11 落地，利用 11 的彈墊跳進 12 的柵欄內，利用欄內的彈墊跳上圓梯 13 啓動柱子上的開關移開 14 的整片牆，如此即可拿到 15 的 SILVER KEY 了。

△利用 12 欄內的彈墊也可跳上 16 ，這兒有支 MP-40 ，若跳上 27 則能拿到 FIREBOMB ，也可以跳進 17 和 18 ，這兩處都有彈墊可以跳出欄外，而須留意的是，千萬別在移開 14 的暗牆之前由 12 跳進 15 ，雖然可以拿得到 SILVER KEY ，但 15 的欄內可沒有彈墊可以跳出來的…什麼？跳進去啦 ?! …看著辦吧…

△回到 19 搭乘電梯 20 到另一區域…這兒的電梯怎會是平面式的移動呢？…走出電梯後，轟掉 21 前方成排的花盆後推開 21 ，牆角有兩個開關 22 和 25 ，但有移動的刀柱橫著，須得小心。開關 22 可同時移開 23 和 24 ，而開關 25 則可移開 49 。 23 的暗牆移開後，由 23 的彈墊跳上 26 會容易些，而 24 則躲著不少人。

△啓動開關後可往南進入 48 ， 65 有一密室， 47 和 38 是相通的，裡頭的通道須得「高來高去」的才行，若由 38 進入，跳上 39 後由另一頭斜跳進 40 ，再跳進 41 ，繞到 42 跳過 43 ，由 43 斜跳進 44 再跳過 45 ，最後跳上 46 可拿到 SPLIT MISSILE 和 THREE EXTRA LIVES …興奮吧？一下子加了三條命呢。在跳躍的過程中若不幸掉下， 46 的底部是密實的，只能由地面鑽出 39 再來一回了。

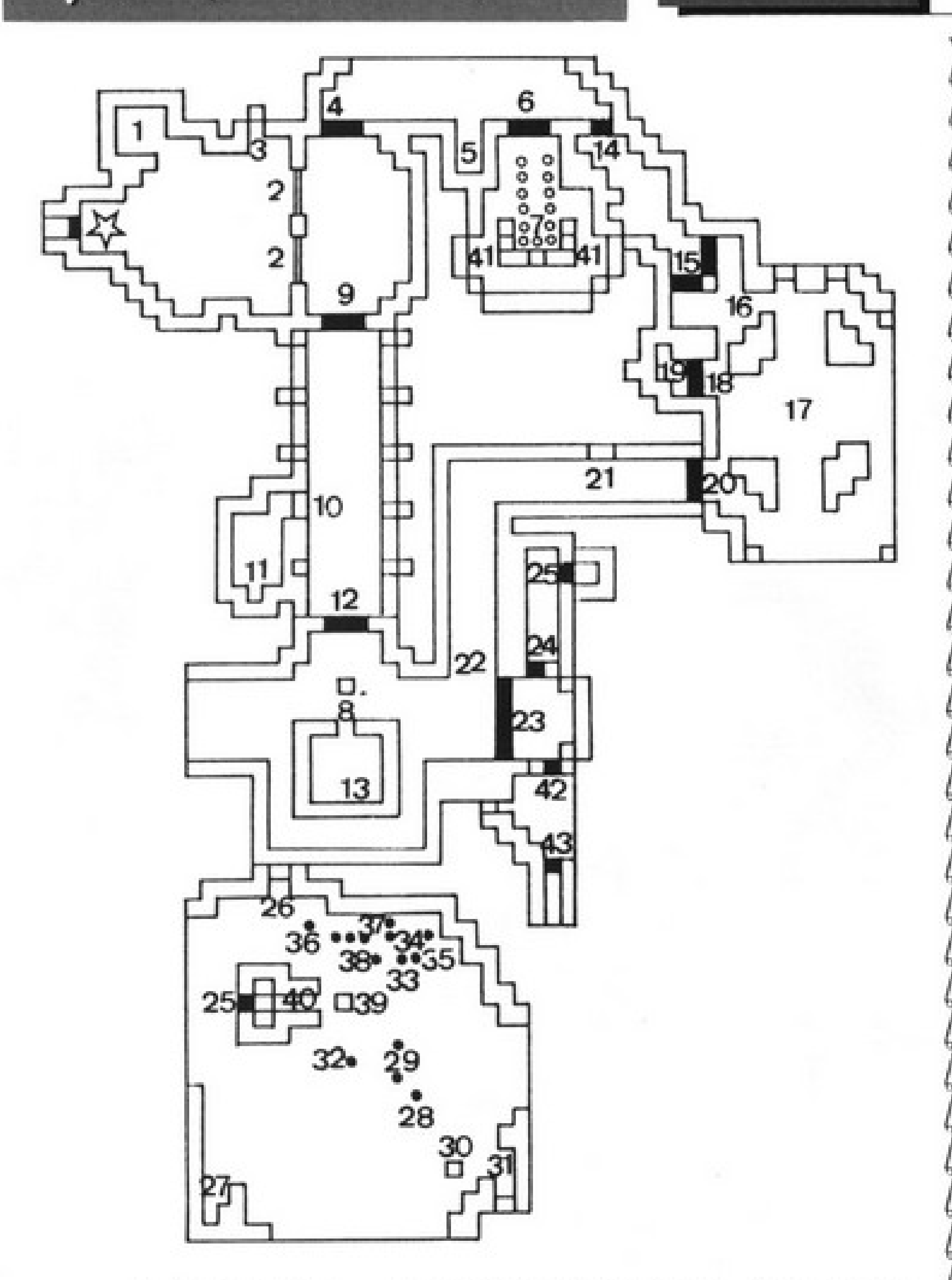


△ 36 和 37 都有密室，走出 35 可利用 33 的彈墊跳進 34 ，出了 32 後直奔 49 ，由彈墊跳上 50 再跳進 52 ，繞到 53 啓動開關移開 54 ，往回跳下 52 後利用 51 的彈墊跳上 54 ，一路上上下下的到 55 拿取 GOLD KEY 。外頭的 57 有把 DRUNK MISSILE ，而啓動 53 的同時也會移開 56 左右共六條密道，跳出 50 後免不了一陣廝殺。

△回程的 30 和 31 各有密室， 30 有石棉盔甲，而 31 則有 EXTRA LIFE 。經由 29 走出 28 ，進入 58 搭電梯 59 到南方的另一處獨立區域，走出電梯後心跳可加快了，目光所及具是白花花的點圈，半空中還懸吊著不少物品呢。

△啓動 60 的開關移開 61 的暗牆後出現一道 62 的門，進入 62 後，往左邊出口進入 63 拿了 FIREBOMB 後再由 64 出關。

AREA 6 SPRING SURPRISE



△左邊角落 1 裡頭沒什麼好東西，倒是利用 2 的彈墊先跳上 3 拿到 BAZOOKA 方為正途。跳過 2 的欄柵之後，先往北進入 4，地點 5 裡有不少人，進入 6 後，沿著圓梯登上正中的 7 啓動開關移開另一頭的暗牆 8。

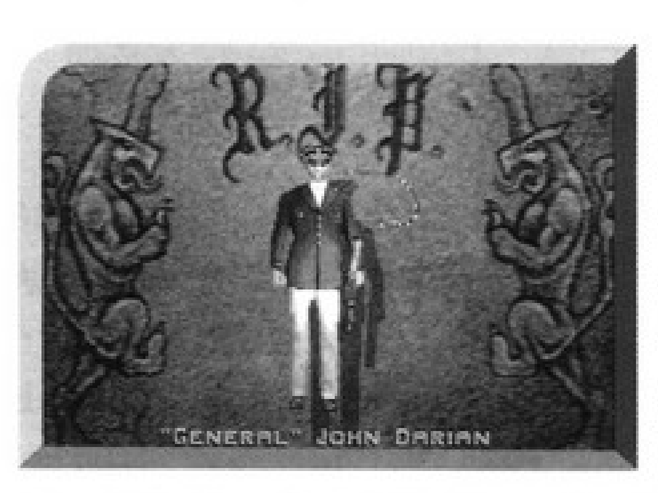
△步出 4 往南到 9，利用彈墊跳上 10 後，推開暗牆還有一間密室。跨進 12 到 13 裡頭拿到 GOLD KEY。有了 GOLD KEY 即可直趨 14 再進入 15，站上 16 地上的機關可移開圍住 17 的柱子，而正中 17 則有把 SILVER KEY。進入 18 可得到一把 FLAMEWALL，推開暗牆 19 還有付防彈盔甲。

△踏進 20 之後，可由彈墊跳上 21 的刀柱上，啓動 21 的開關可使刀柱移往 22，站在刀柱上隨著移往 22 後跳下踩動地板上機關可移開 22 前方的牆面，接著打開 23 再進入 24，搭乘 25 的電梯到南方的區域。

△走出電梯後往北啓動 26 的開關移開 27，27 的機關可移開 28 的圓柱，進入 29 踩動機關移開 30，31 的開關可移開 33 的圓柱，進入 34 觸動機關移開左邊 36 的圓柱，進入踩動 37 的機關可移開 39 的暗牆，進入 40 即可取得 IRON KEY。事實上也可以利用彈墊跳進 29 再推開圓柱 32，或跳進 34 再推開 35，當然也可以跳進 37 後再推開 38 的圓柱。

△這時候，41 的兩邊暗牆也移開了，走道裡除了點圈外還有 FIREBOMB 和 EXTRA LIFE，所以在搭電梯回到 24，進入 42 由 43 出關之前，是絕對值得跑一趟的。

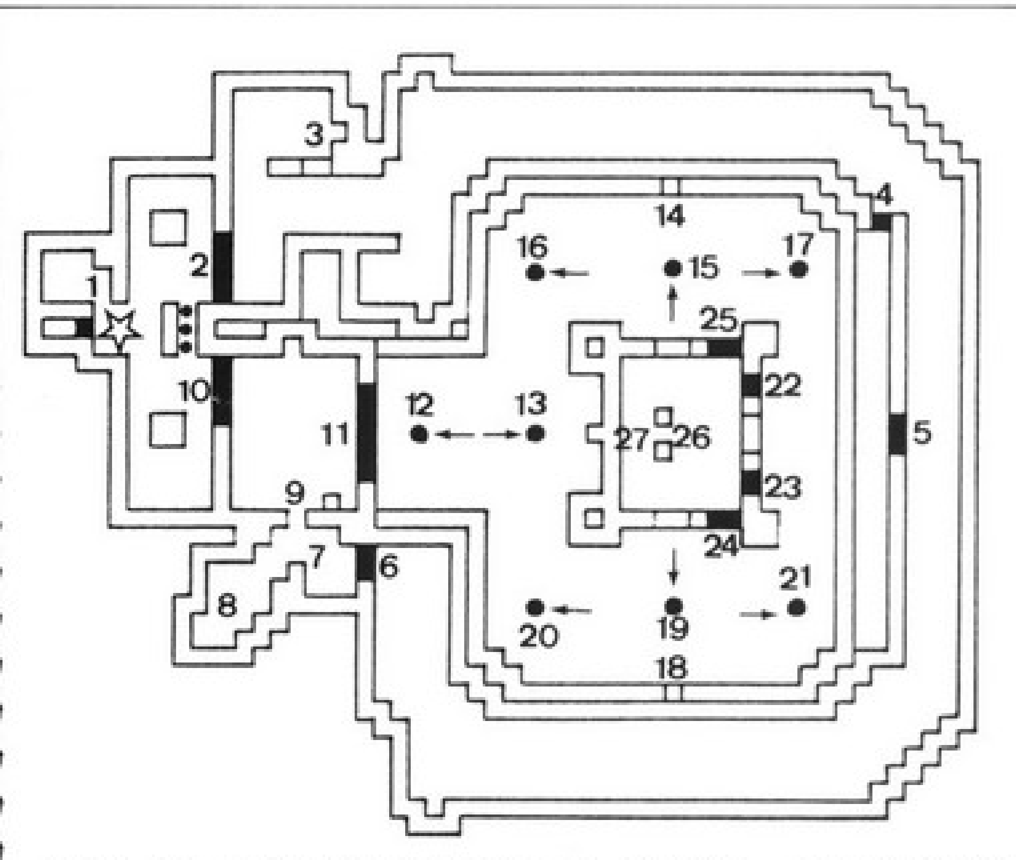
AREA 7 GENERAL DARIAN



△這是第一回的決戰區域，最好先有心理準備。入口旁的密室裡有什麼就拿什麼吧，先往左進入 2，角落 3 的雕像上有把刀子，拐角的 4 和 5 是假門，別猛敲，目標是在通道盡頭的 6，推開暗牆 7 後出現了酷似彈藥庫的密室 8，由 7 上前一步踩動機關可移開 9，這有助於補給的便利。

△進入 11 時留意中間屋內的 GENERAL DARIAN，只要不主動開啓戰端，他是不甩人的。22 和 23 的門是由「無厘頭」所操控，因此會沒來由的時開時關。在適當的移妥周圍的圓柱之前，別急著進入 22 和 23 開打，至於原因嘛，待會兒告訴您。

△先將圓柱 12 往左移動，再往右推開 13；



啓動 14 的開關可使圓柱 15 往北移，而 16 則往左移動，趨前往右推開圓柱 17；啓動開關 18 使 19 往南移而 20 往左移動，最後將圓柱 21 往右推開，好啦！現在可以趁 22 或 23 啓開時進入小屋內，門內小桌上有把 OSCURO KEY 可打開 24 和 25，這是方便逃命必須的。

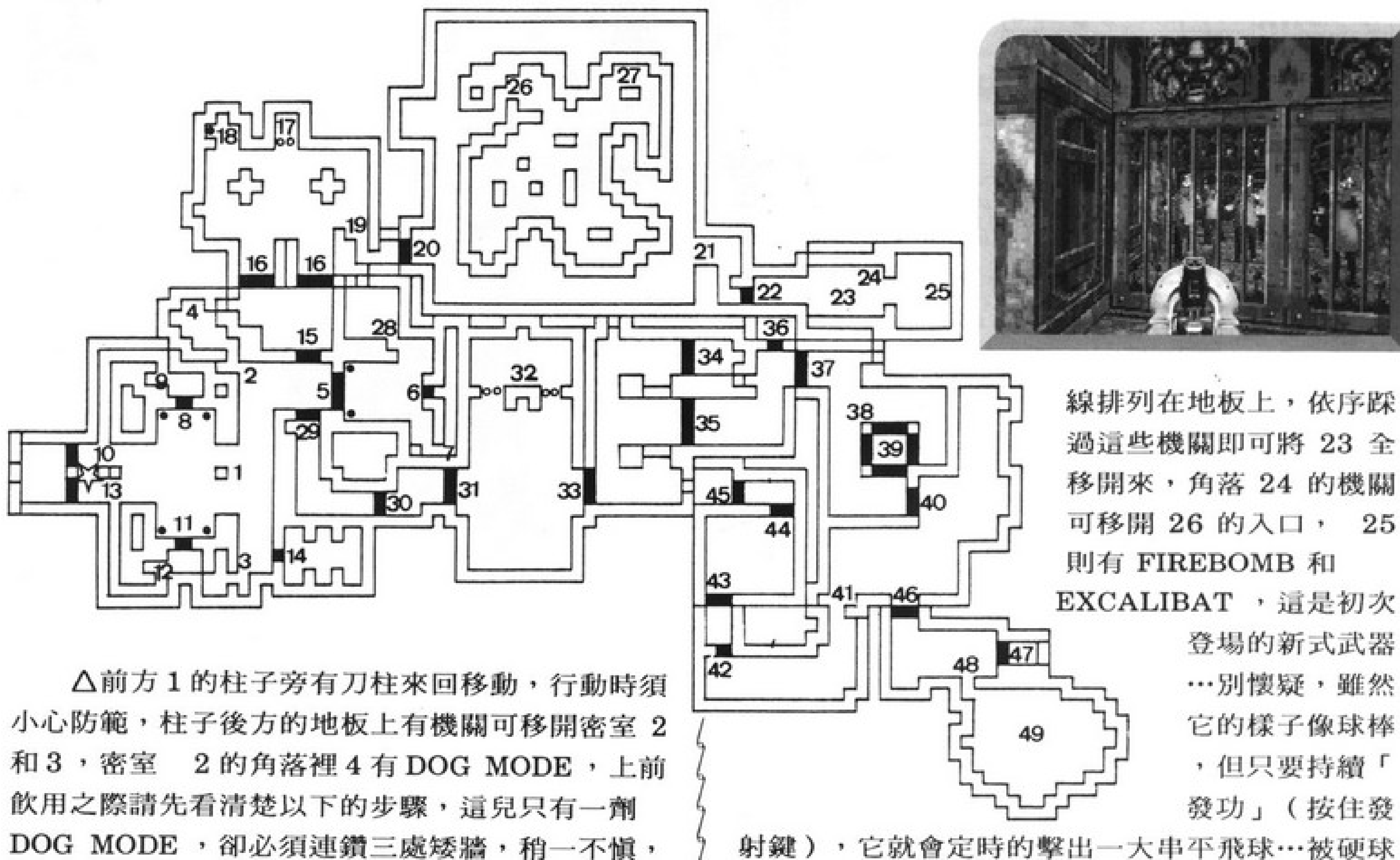
△瞧見 26 那位人高馬大的仁兄嗎？他就是

JOHN DARIAN ，一旁的 27 有不少活命道具，比較保守的戰略是站到 24 或 25 的門外，趁門開時往屋內開火，一來容易閃躲，兼者方便前往彈藥彈 8 取得補給。

△設若先前未將小屋外頭的圓柱移動妥當的話，戰事一起可就嚐到苦頭了，這道理有點像傳自古老年代的「封穴大法」，屋內的 GENERAL 會藉由幾個點遁進遁出的，行蹤飄忽之餘，他雖然不容易打到您，可是您也佔不到他的便宜，這般躲貓貓法要耗到什麼時候呢？所以啦，「封穴」之後，他只能乖乖的待在小屋內，而您則握有主動出擊的優勢…如何？幸福嗎？…

EPISOED 2

AREA 1 INTO THE CASTLE



△前方 1 的柱子旁有刀柱來回移動，行動時須小心防範，柱子後方的地板上有機關可移開密室 2 和 3，密室 2 的角落裡 4 有DOG MODE，上前飲用之際請先看清楚以下的步驟，這兒只有一劑 DOG MODE ，卻必須連鑽三處矮牆，稍一不慎，很可能會失之交臂。

△變身爲狗狗時，先跑進 5 再鑽進 6，旁邊有處密室 28 此刻不宜分心，否則時間會來不及，拿了 6 裡頭的點圈後趕緊推開 7 走出 5，穿過 1 的刀柱鑽進 8，推開 9 由密道回到 10 ，別休息，趁藥劑失效之前再鑽進 11 ，進去後若恢復原形就不必擔心了，推開 12 即可步出 13 。

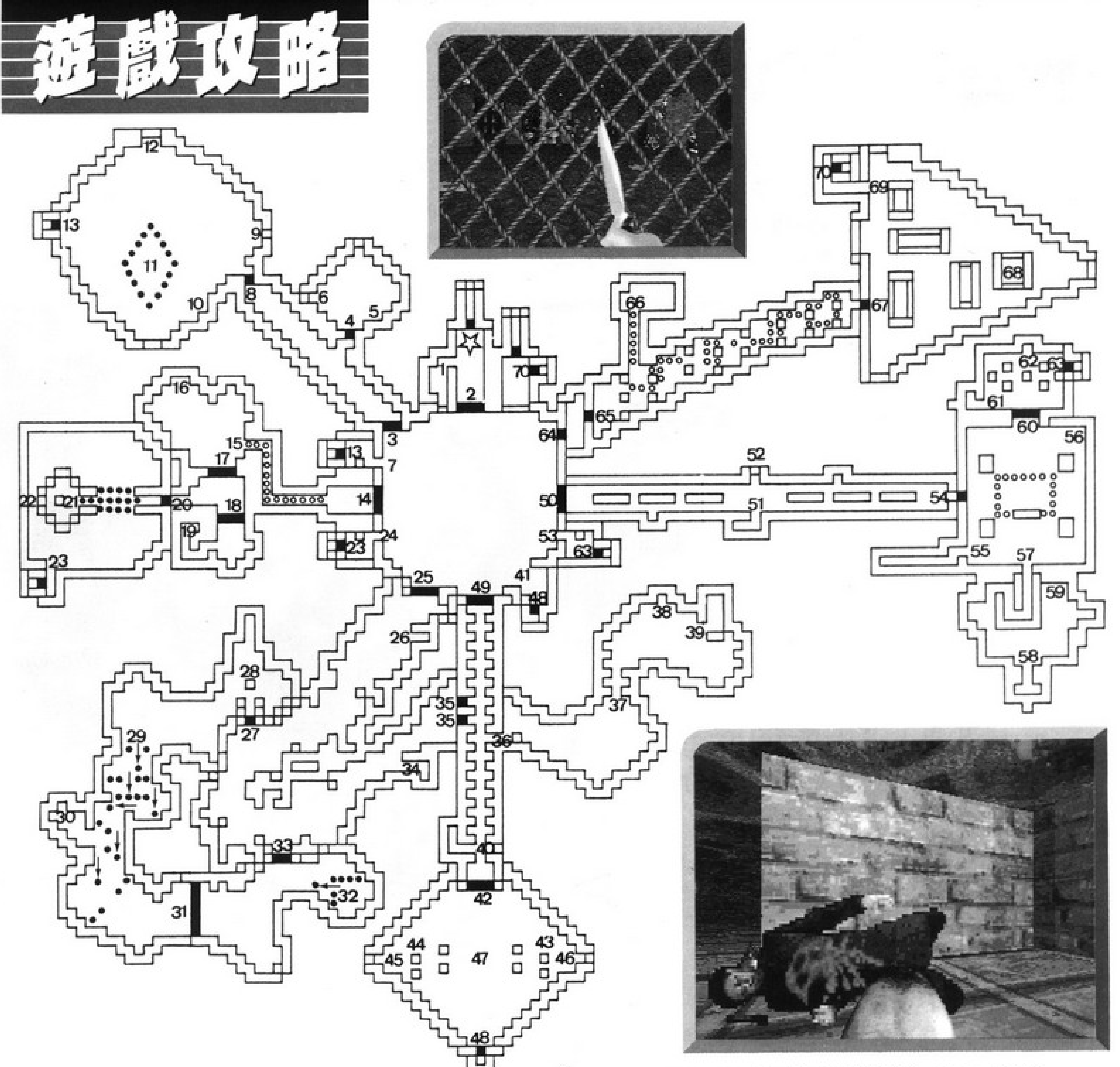
△搜括完 14 的物品後往北進入 15 ，跨進 16 後推開角落 18 的圓柱拿到 GOLD KEY ， 17 則有把 HEAT-SEEKER 。穿過 19 進入 20 ，再穿過對面的 21 進入 22 ，眼下有六個機關直線排列在地板上，依序踩過這些機關即可將 23 全移開來，角落 24 的機關可移開 26 的入口， 25 則有 FIREBOMB 和 EXCALIBAT ，這是初次登場的新式武器…別懷疑，雖然它的樣子像球棒，但只要持續「發功」（按住發射鍵），它就會定時的擊出一大串平飛球…被硬球擊中過沒有？很痛的…

△穿進 26 的小型迷宮內找找有無合用的東西， 27 有把 FIREBOMB 。往回進入 29 ，經過 30 到 31 ，利用彈墊即可進出 32 。跨進 33 時先繞進 34 取得 SILVER KEY 再進入 35 ， 36 有把 HEAT-SEEKER ，再進入 37 時，前方 38 地板上的機關可打開 39 周圍的四道門。再踏進 40 往南推開 41 的暗牆，經由 42 、 43 、 44 到 45 可取到一把 DRUNK MISSILE 。

△踏進 46 由 47 出關之前，別漏掉 48 還有道暗牆，裡頭 49 有不少好東西。

AREA 2 GREAT HALLS OF FIRE

△見過蜘蛛網吧？或者是…八卦陣？這兒就是了，別擔心，讓咱們一步一步來吧。首先，先拿密室 1 雕像上的刀子備用再打開 2 ，管它那麼多門，逐一探探就是了。進入 3 後再進入 4 ，角落 5 有把



FIREBOMB ，6 可移開大廳裡的暗牆 7 。往前再進入 8 ，9 也有把 FIREBOMB ，飲用 10 的 SHROOMS MODE 瞧瞧哪根圓柱可以移動的，或者利用彈墊跳進 11 拿到 GOLD KEY 後再跳出，12 的雕像也有刀子，接著搭乘 13 的電梯由 7 回到大廳。

△進入 14 後沿著圓梯到 15 ， 16 也有刀子，跨進 17 ， 18 裡的密室 19 有石棉盔甲和 BAZOOKA ，進入 20 後跳上成堆的圓柱到 21 啓動開關移開大廳的暗牆 24 ，繞到後面的 22 拿到 SILVER KEY 後乘 23 的電梯回到 24 。

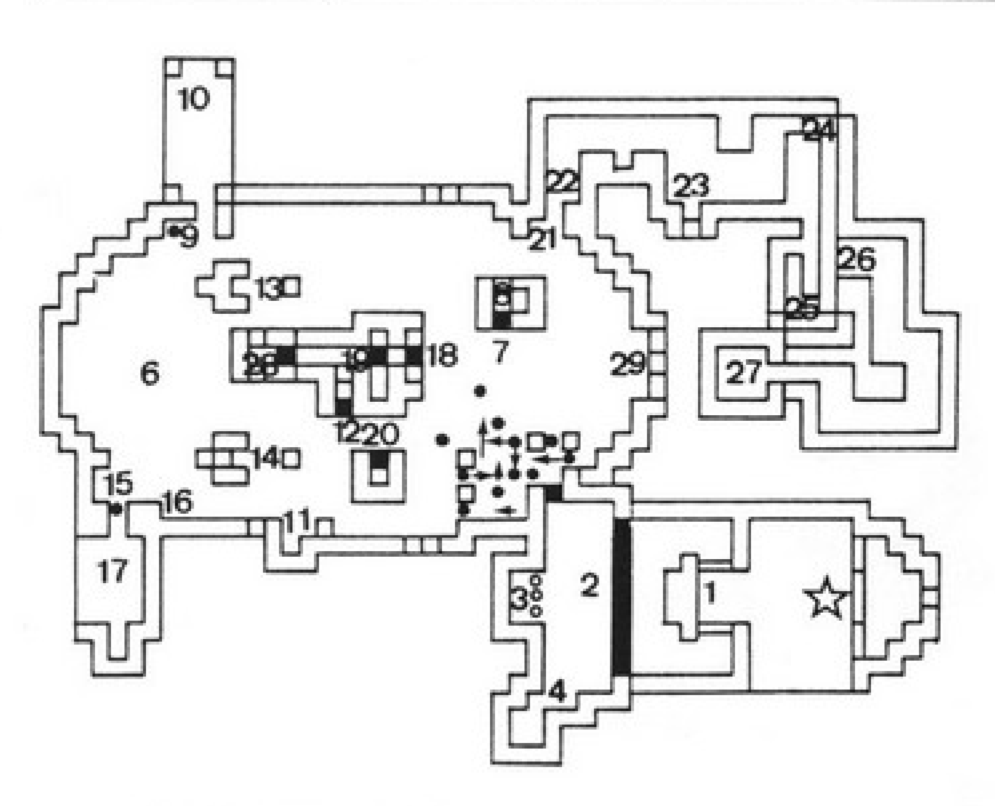
△ 25 門內有不少地板上的機關，由於「族繁不及備載」，請多對照圖面。 26 有 MODE ，其它暗牆移動後還有點圈可收集。一踏進 27 會踩到地上的機關，使得 28 的柱子迎面而移近，暫時別妄動就不致被夾住。前進到 29 時，依照圖示移動圓柱即可順利通過， 30 有劑 ELASTO MODE ，若是懶得推柱子，可趁此時鑽過圓柱。

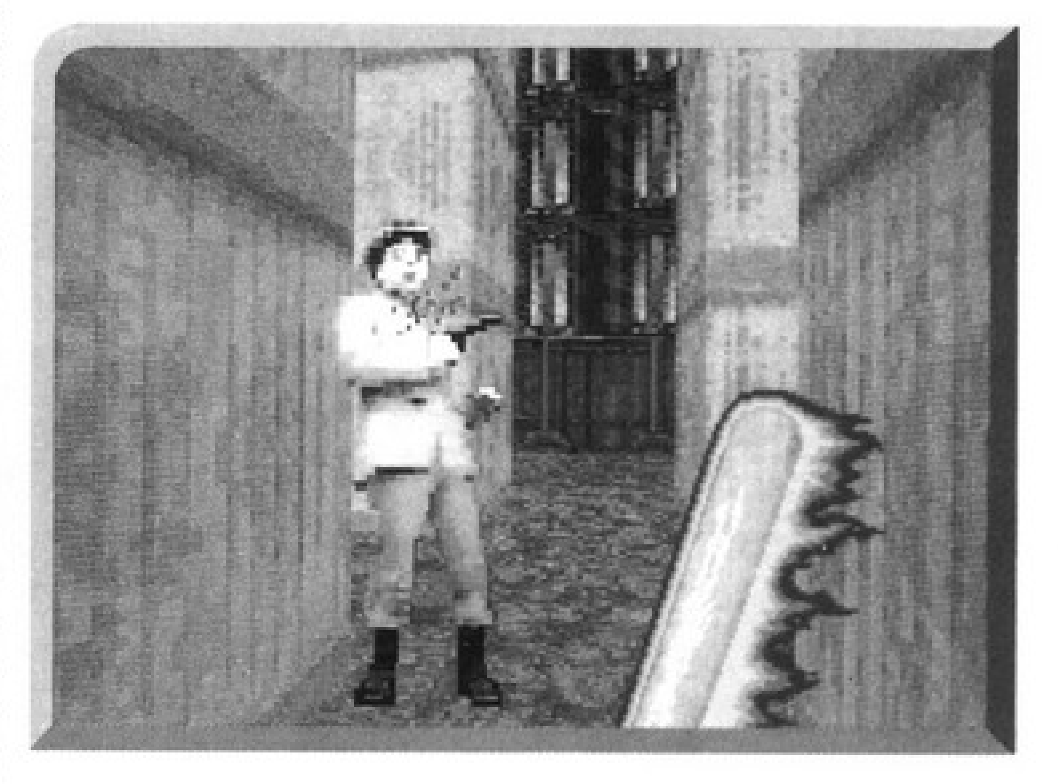
△進入 31 後利用彈墊跳進 32 可拿到 SPLIT MISSILE ，如果 32 裡頭的彈墊被轟爛了，推開圓柱就可出得來。走出 33 到 34 有石棉盔甲，這有助於減輕進入 35 走道後的火柱傷害，推開暗牆 36 之後可拿到不少點圈，往前進入 37 到 38 踩動機關還能移開 39 。往回走出 36 到 40 啓動開關可移開大廳的暗牆 41 ，踏進 42 之後，先將左右 44 和 43 的柱子往南推，以擋住 45 和 46 的火球，如此即可毫髮無傷的取得 47 的 IRON KEY ，之後搭乘 48 的電梯回到 41 。

△接著再進入 50 ，走道裡有幾根柱子來回移動，須慎防被壓擠，途中的開關 52 可移開大廳的暗牆 53 ，而 51 裡頭則有防毒面具，由於進入 54 後會觸動毒氣開關，所以絕對是必須的。角落 56 的機關可移開暗牆 57 ，裡頭的 59 還有一付防毒面具， 58 則是另一處密室， 55 也有一處。60 的門裡頭都是硫酸柱子，所以先推開 61 拿到石棉盔甲方爲上策，拿了 62 的 FLAMEWALL 後乘 63 的電梯回到 53 。

△最後，使用 GOLD KEY 進入 64 ，用 SILVER KEY 進入 65 ，經由圓梯可抵達 66 ，接著運用昇降和連接的圓梯一路到 67 ，這道門須用 IRON KEY ，進入後幾座破璃小屋裡都有點圈，而 68 更有一把 FIREBOMB ，之後穿進 69 ，搭乘 70 的電梯到達出口處，只要轉個身就可出關了。

AREA 3 THE ROOM





△這個區域看似簡單，實則也夠麻煩的。轟破 1 兩邊的玻璃就可走出 2，越過 3 的尖刀可拿到裡頭的FIREBOMB，推開 4 的暗牆則得到BAZOOKA。

△進入 5 時先別傻眼，只要依照圖示箭頭的方向逐一推開圓柱即可走出迷魂陣，圖中的圓柱位置是成功推開後的情況，在推進的過程中並不會有擋住去路的麻煩事兒。

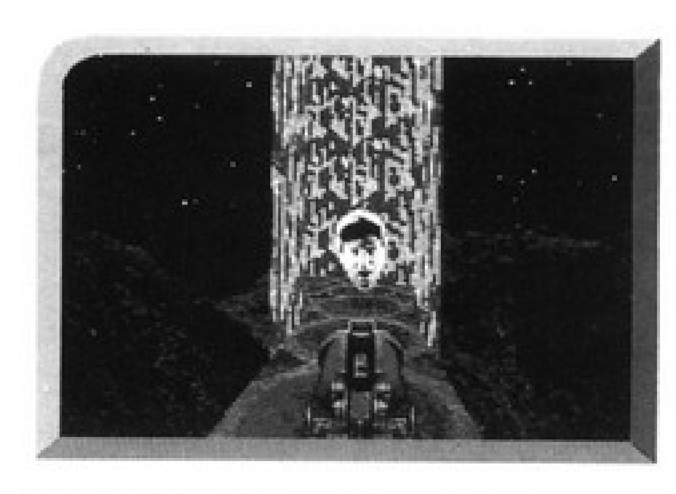
△冒著生命危險躲過火球和移動的硫酸柱到地點 6 取得 GOLD KEY ，回頭進入 7 啓動開關 8 移開 9 的圓柱，進入 9 踩動 10 的機關可移開 11 ，在 11 拿到 SILVER KEY 後就能打開 12 ，進入 12 踩動機關可同時移開 13 和 14 的暗牆， 13 有把 IRON KEY ， 14 的機關則是移開 15 的暗牆，利用 16 的彈墊可以跳過 15 的圓柱到 17 ，這兒有石棉盔甲和 HEAT-SEEKER 。

△有了 IRON KEY 即可打開 18 和 20 ，18 的走道中有柱子 19 擋住出口 28 ， 20 裡頭的機關可移開 21 ，甫一踏進即可在角落 22 拿到 MERCURY MODE ，正可避開這一路上的尖刀，飛至 23 時別忘了啓動開關以移開 19 的柱子，接著再飛上 24 的牆沿，這兒可得當心了，底下就是無底深淵，再多的命也不夠隨便摔的。

△小心交交地踱至盡頭再跳進 25 ，這兒有防彈盔甲和 EXTRA LIFE ，之後由彈墊再跳回到牆沿，輕移到 26 時可一頭栽下，這兒有一條細窄的小道可迂迴前進到 27 ，途中會突然由地面冒出自動武器，但是，看在拿了 27 的人頭後可有百萬級加分的份上，值得一試。之後回到 26 由彈墊跳上牆沿再由 24 跳下即可。

△ 19 的柱子移開之後，一旁的 HEALING BASIN 就會現身，記得先喝上一口再跨進 28 哦…忘了一件事，在啓動 23 的開關時也會同時啓開 29 的火球射出口，而火球…正對著 18 的門…

AREA 4 SPIRALLING IN



△容易暈車的玩家在此區域最好放慢腳步…密室 1 裡有枝 MP40 ，雖然火力不是很強，但不無小補。登上 2 的圓梯待昇高後可拿到懸空的 BAZOOKA ，前方柱子上的開關 3 可關掉 4 的火球。進入 5 步上圓梯後留意一旁 6 的突擊。7 的門內有彈墊可跳進 8 和 9 ，8 裡的雕像上有刀子，而 9 則有防彈盔甲，跳進後移開柱子即可走出。

△經過 10 後先直趨 11 ，啓動開關關掉 12 的火球後再撿取沿途的點圈。接著進入 13 和玻璃門後推開密道 14 ， 15 有把 SPLIT MISSILE ，而另一頭則有 HEALING BASIN 。由 16 走出後， 17 的機關可移開 18 ，再往前則只能打開 19

，站上 20 的機關移動 21 的暗牆後，進入 21 啓動開關以關掉 25 的火球。

△推開 22 的密室後前再如圖示般推開三根圓柱後即可拿到 23 的 HEAT-SEEKER 和 24 的 EXTRA LIFE 與防彈盔甲。 26 暫時還進不了， 62 裡頭還有一堆圓柱，同樣的依箭頭指示推開即可，千萬別漏掉密室 63 ，裡面有 THREE EXTRA LIVES ， 64 有 FIREBOMB 和 HEALING BASIN 。如果已經開始暈頭轉向的話，順手推開 65 ，拿了 66 的 FIREBOMB 後繞一大圈直奔進 68 就成了，意猶未盡的玩家則請繼續探索此區域的樂趣所在。

△步出 62 轉向到 27 ，先進入 28 吧，由 29 進不了 30 ， 30 的暗牆係由面對 28 的方向推開的，踏上 31 移開暗牆後再上前推開 32 ，在 33 裡有 BAZOOKA 、防彈盔甲和 EXTRA LIFE 。循原路走出 30 後趨前站上 34的機關以移開 35 ， 36 還有 HEALING BASIN 。往前推開 37 可拿到防彈盔甲，繼續前進 38 到 39 ，牆角的開關 40可關掉外頭 41 的火球，一路穿進 42 拿到 43 的石棉盔甲後再回頭，如果由 42 的彈墊跳上通道的上層須防範由上而下的尖刺。

△接著由 44 和 45 直奔 46 ，將正中的圓柱連推三次後可拿到 47 的 bazooka ，接著推開 48 ，上前到 49 拿取 SILVER KEY 的同時， 49 地上的機關會促使 50 的硫酸牆移動成一道圍牆，而南面的密室 54 也開了，裡面躲了不少人。這時可憑著 SILVER KEY 一路經過 51 、 52 、 53 到 55 ，進入 56 後再踏進 57 到 58 觸動機開移開 59 ，穿過 60 圓柱間的尖刺拿取正中的 GOLD KEY 。

△有了 GOLD KEY 後直接進入 26 即可，踏進 61 是座小迷宮，裡頭也有不少東西，逛到出口 67 即可直奔 68 。

AREA 5 ROCKY PLATEAU

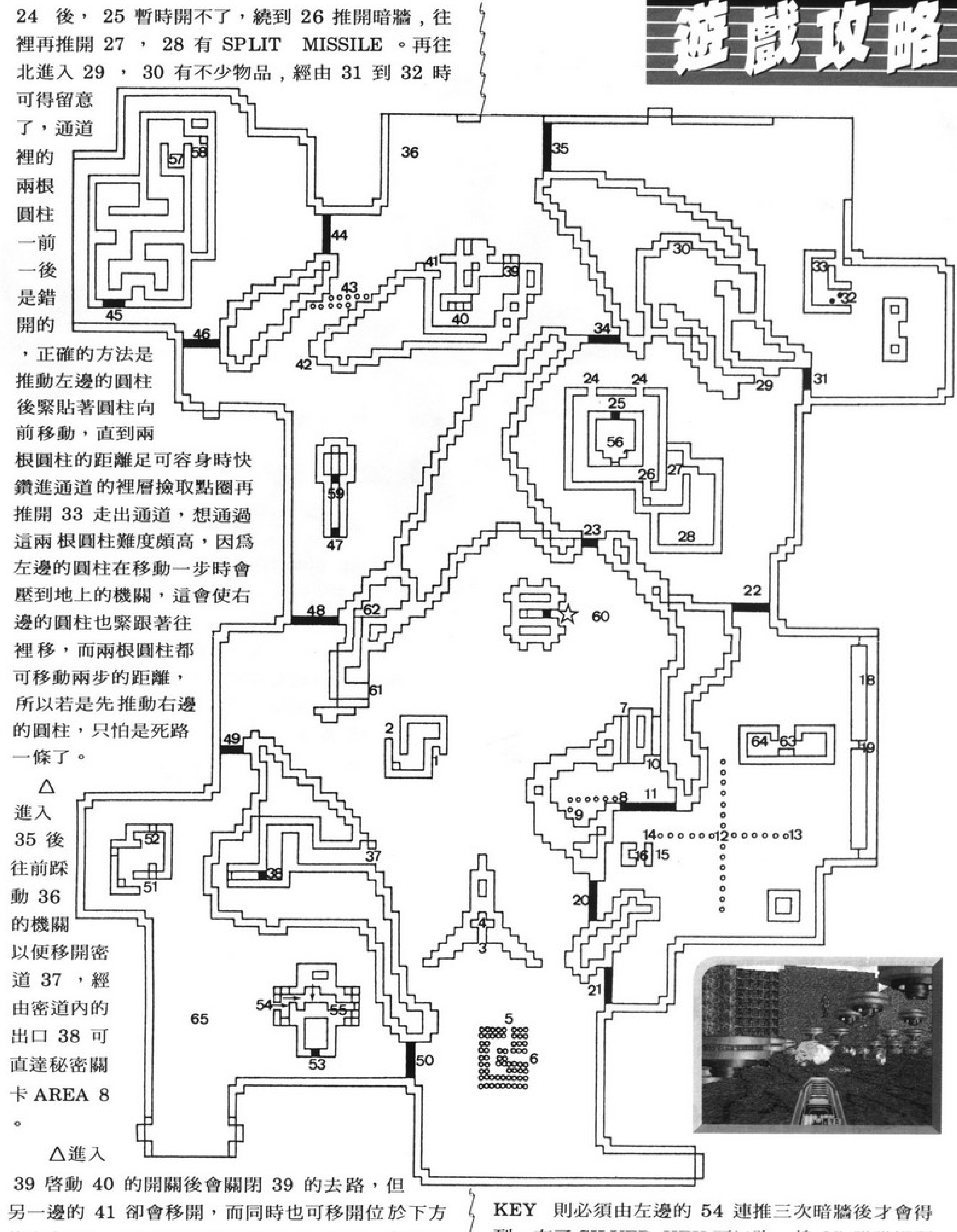


△夠寬敞吧？別迷路了。踏上 1 的機關可移開 2 ，連推兩次 3 的暗牆可喝到 4 的 HEALING BASIN ，由 5 和 6 走進圓梯陣中可得到不少點圈。

△利用入前方 60 昇降的圓梯昇高時跳上移動的圓梯可到達 61 ，跳下 62 可拿到 EXTRA LIFE 和 FLAMEWALL ，由彈墊再跳回到 61 ，靜候圓梯移動到跟前時再站上去，如此便能挪往 7 ，若再跳過圓梯 8 也能拿到9 的 HEAT-SEEKER ，如果由 10 的彈墊跳上高台還可拿到 SPLIT MISSILE 。

△走出 11 後由 12 爬上圓梯到 13 有 FILAMEWALL ，另一頭的 14 則有石棉盔甲。 15 可移開 16 ，裡面有把 HEAT-SEEKER ，利用 17 的彈墊跳上牆沿可拿到 18 的 EXTRA LIFE 和 19 的 FIREBOMB 。往北走出 22 ，進入

24 後， 25 暫時開不了，繞到 26 推開暗牆，往裡再推開 27 ， 28 有 SPLIT MISSILE 。再往北進入 29 ， 30 有不少物品，經由 31 到 32 時可得留意了，通道裡的兩根圓柱一前一後是錯開的，正確的方法是推動左邊的圓柱後緊貼著圓柱向前移動，直到兩根圓柱的距離足可容身時快鑽進通道的裡層撿取點圈再推開 33 走出通道，想通過這兩根圓柱難度頗高，因爲左邊的圓柱在移動一步時會壓到地上的機關，這會使右邊的圓柱也緊跟著往裡移，而兩根圓柱都可移動兩步的距離，所以若是先推動右邊的圓柱，只怕是死路一條了。



△進入 35 後往前踩動 36 的機關以便移開密道 37 ，經由密道內的出口 38 可直達秘密關卡 AREA 8 。

△進入 39 啓動 40 的開關後會關閉 39 的去路，但另一邊的 41 卻會移開，而同時也可移開位於下方的密室 63 ，而 63 裡頭的開關 64 則能夠移開51 的暗牆。利用牆角 42 的彈墊可跳上圓梯 43 ，這兒有把懸空的 SPLIT MISSILE 。

△經由 48 、 49 進入 51 拿取 52 的 GOLD KEY ，利用 65 起起落落的圓梯可拿到懸空的點圈和 EXTRA LIFE 。由 53 的正門入內可取得 FLAMEWALL ，而右邊 55 的 SILVER KEY 則必須由左邊的 54 連推三次暗牆後才會得到，有了 SILVER KEY 可以跑一趟 25 瞧瞧裡頭的 56 有啥玩意兒。

△用 GOLD KEY 進入 45 繞到 57 拿到 IRON KEY 之後，推開旁邊的 58 可得到不少點圈。有了 IRON KEY 即可進入 47 ，裡面的出口 59 是通往 AREA 6 的。

下期待續

雙子星傳說

完全攻略(下)



/ALXE

✦Hamalayi Mountains✦

〈Hamalayi Range-5〉

將快艇停靠在 K 後，循來時路穿過山道。

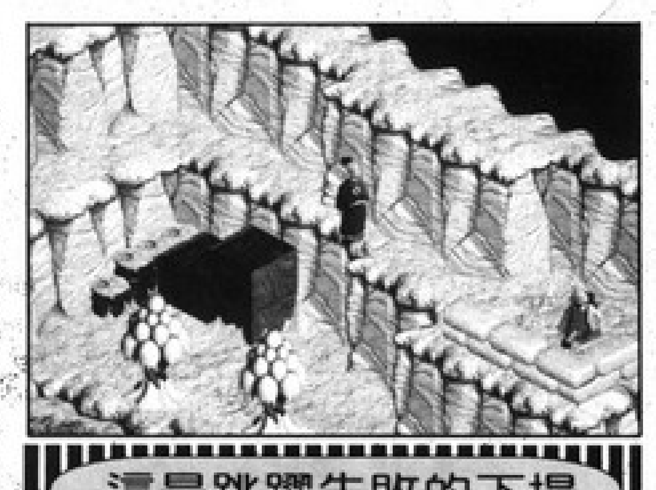
〈Rabbibunny Village〉

由村長夫人所挖的地洞C跳下。

〈Hamalayi Range-4〉

這一回爬出洞口E後，碰見在Old Subway所救的Raymo-nd，他客氣地送給 Twinsen 若干 Clover Leaf 。

Twinsen可以跳下山壁解決C的 Grobo-clones，用他身上的鑰匙打開鐵門F。如果不願打殺也可以小心的沿著山壁走到A，解決哨兵後往出口跳下…這有點難度……



這是跳躍失敗的下場

〈Hamalayi Range-1〉

經過Hamalayi Range-2在此找到橡皮筏，就此啓程。

✦White Leaf Desert✦

〈Desert〉

記住，讓 Twinsen 用飛的省點力氣…找到長者猶未說明來意，他倒心領神會了。

Magic Flute 是用不著了，但它卻可以一圓長者心中一個長久以來的夢想，他將 Flute 接過去吹奏一陣後，不可思議的事卻發生了…沙漠裡的鐵樹和仙人掌，隨著笛音綻放出璀璨的花朵，各式花色霎時間將沙漠裝點成繁花盛開的廣闊花園。Twin-sen 驚異的接下長者所贈的 Space Guiter ，懷著讚嘆不已的心情離開了沙漠……

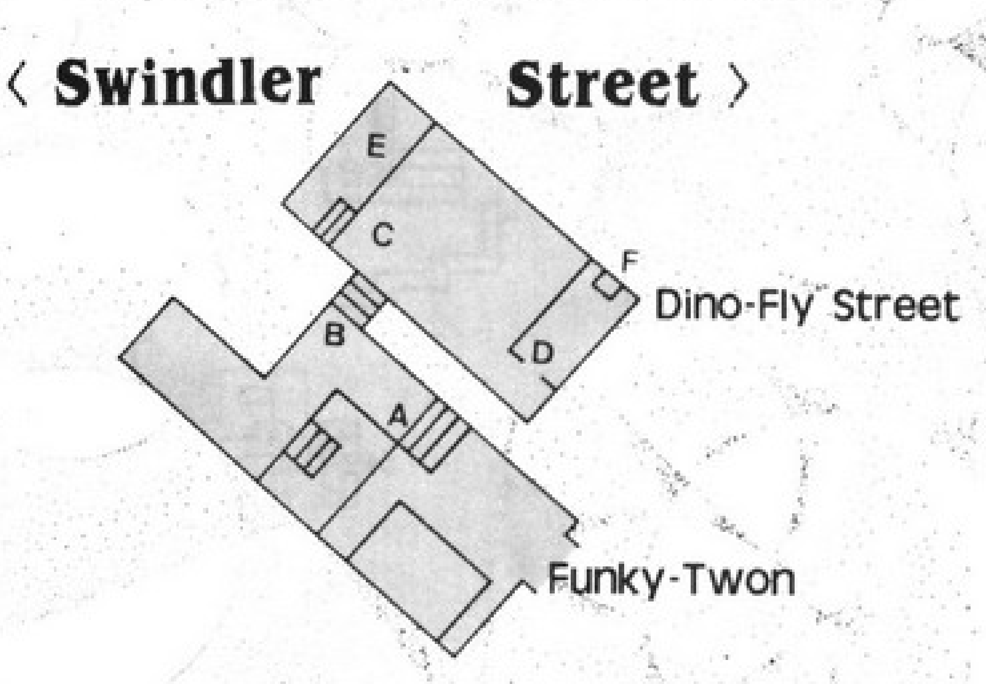
✦Hamalayi Morntains✦

〈Hamalayi Range-4〉

一路再回到軍用港口後，解決F前的哨兵可得到鑰匙進入F。現在， Twinsen 可以經由D到 Old Subway 和Mutant Fa-ctory再到 Rabbi-bunny Vill-age ，也可以利用G的汽油桶和廢棄木箱跳上山壁，跳進E即可直通 Rabbibunny Village 的C，而後穿過山道前往 Hamalayi Range-5的 K 搭乘橡皮筏。

✦Tippett Island✦

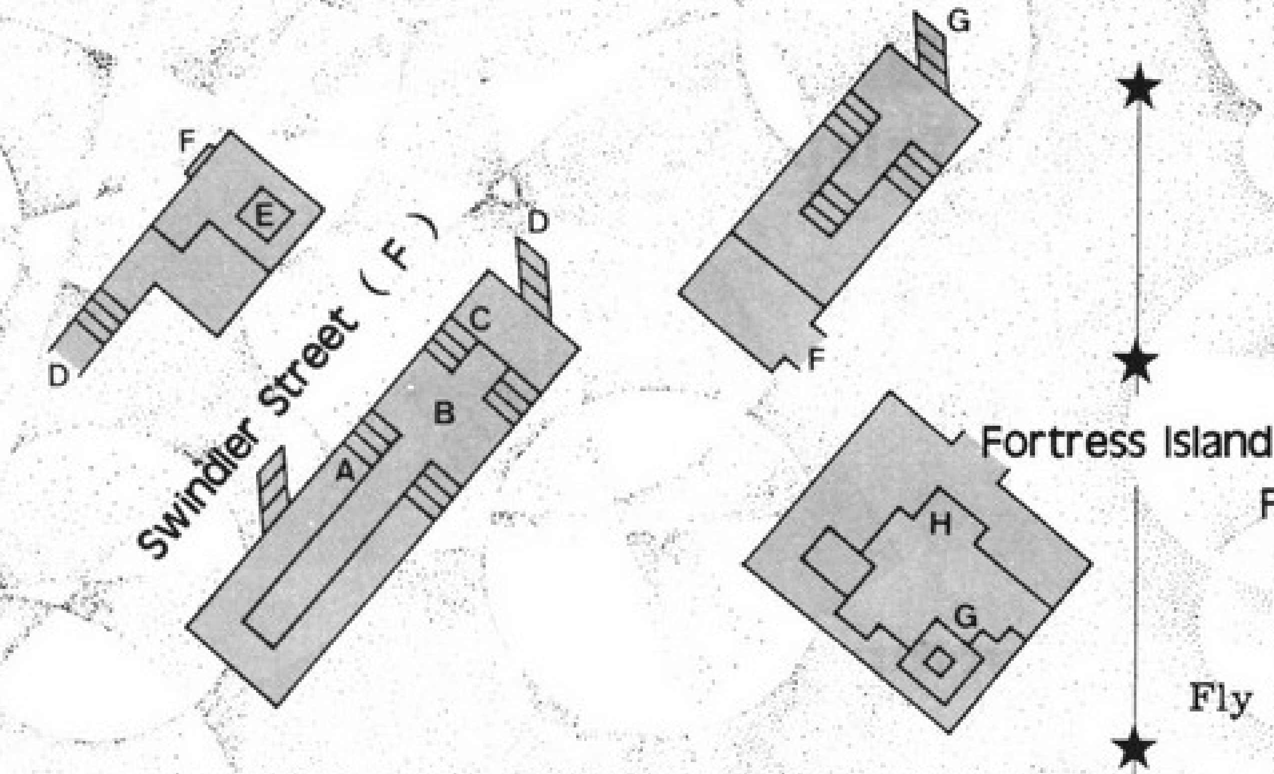
〈Swindler Street〉



在 Funky-Town 上岸後快跑進酒店C，氣喘如牛的將 Sp-ace Guiter 遞給E的藝人…待他演奏後，店內頓時充斥著提振情緒的搖滾樂音，這藝人舞藝甚為高竿…差點撞到天花板…老闆隨著排山倒海而來的熱絡，情緒高漲的打開了F的密道入口…

〈Dino-Fly Street〉

落地後，見前方 A 有團綠油油的異形，少不了挨一頓 Magic Ball 。B的池裡有隻巨蟹爬行，Twinsen打量如欲跳到它背上不啻是樁苦差事，索性貼著牆壁飛到對岸C……



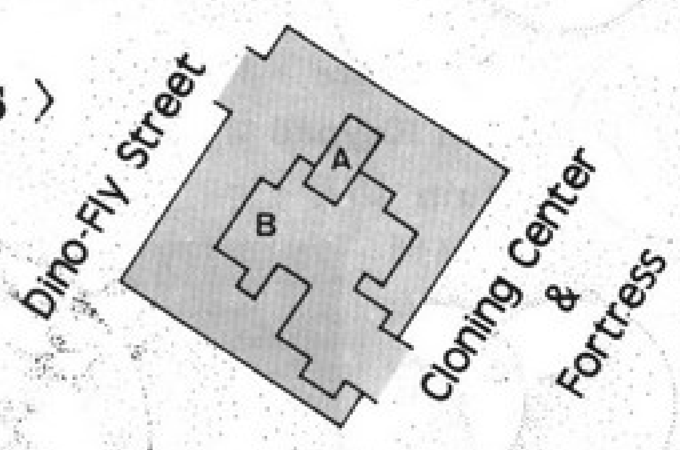
F 的門上了鎖，可怎麼好？眼下只有地面 E 有個洞，也許跳進去後可到達某地 ?! …洞裡竟藏了把鑰匙！

進入 F 後滿地鑽動的水蛇，得小心點…爬上 G 的扶梯終於得見天日… H 的巨型怪鳥可就是 Dino-Fly ？上前打過招呼後， Dino-Fly 言道，它的背有點兒毛病，飛不過 Hamalayi Mountains ，但是，它可以載 Twinsen 到北半球的任何島嶼，除了 Polar Island …那兒太危險了……

騎在 Dino-Fly 背上，除了視野更加遼闊外，也可免除缺油危機……

✦ Fortress Island ✦

〈 Port-Fortress 〉



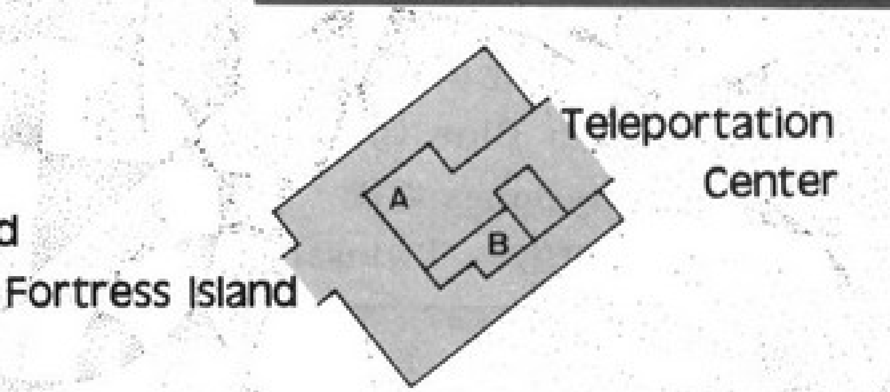
Dino-Fly 穩健的在 A 落地，遠遠的瞧見有兩位 Rabbibunny 專心的在泥地挖掘，上前詢問 B 的仁兄，他一眼就注意到 Twinsen 佩帶的 Sendell's Medallion，其族人有一巫師名喚 Virgul ，告訴過他們有關 Runic Stones ，並預言 Twinsen的到來。據說 Dr. FrnFrock已找到Runic Stone 的所在位置，並將他的要塞建築在 Stone 之上，因爲傳言 Stone 是無法破壞的……

他願意幫 Twinsen 挖掘一條進入該建築物的地道，但是先得破壞 Teleportation Center 的設施，而這項行動非得借助該中心的 Plans 不可。

惟有破壞了所有的傳送站之後， Rabbibunny 才能安心地進行挖掘工作，但一問起 Plans 的下落，他卻又一無所知了…不入虎穴焉得虎子，先去查探一番吧。

✦ Brundle Island ✦

〈 Port-Brundle 〉



此港口尚有一艘快艇，好極了！萬一 Dino-Fly 鬧背疼飛不動時，才不致遭它「放鳥」……

〈 Teleportation Center 〉

在柵門外逛了逛，無計可施…等等…在 Funky-Town不是有個溜班的 Groboclones 自稱是情報販子嗎？也許有門路吧 ?!

✦ Tippett Island ✦

〈 Funky-Town 〉

這傢伙正是 Teleportation Center 的看守警衛，衝著 Twinsen 一臉的熱切渴求，他倒逮住機會獅子大開口。依他之言，該中心的 Plans 藏在 Dr.Fun-Frock 總部的私人保險櫃裡，而這總部指的是南半球的 Principal Island 上的…想混進去偷取 Plans ，得先擊敗那厲害的角色才行，這指的是會發射催眠球的白色 Groboclones …不論如何，總得試試，運氣不致糟到老是碰上他吧 ?!

翻越過 Hamalayi Mountains 回到南半球。

✦ Principal Island ✦

〈 Dr.FunFrock Headquarters 〉

殺開一條血路用 Phony Red Card 進入 C 或 D ，眼下兩個紅色的 Groboclones 可不是省油的燈，連忙將身上的 MecaPe-nguin 丟到地上去纏住其中一人，待 Twinsen 解決另一人後， Groboclones

和 Meca-Penguin 都化成灰燼了……

用 Elves Club Blue Card 打開G門，殺了裡頭的 Rabbibunnyclones 之後，突然由角落的傳送器來了那厲害的角色… Twinsen 這一驚可非同小可，但是說來奇怪，那催眠球好似不再有昔日的威力，這應該歸功於四樣聖器的法力吧 ?! 費了一番力氣做了他後，由身上搜得的鑰匙進入H。


現在不用躲他了

殺了 I 的白衣博士得到一把鑰匙，打開J撞見一位 Rabbibunny 囚犯，這位仁兄就是當初隔著窗子要 Twinsen 到 Forger's House 找偽造鑰匙高手的囚犯，這一回他又幫了個大忙，他已經在牢房裡挖出一條密道了……

此行目的尚未達成，先進入另一頭的 K …那不是 Dr. FunFrock 嗎？ Twinsen 擺好架勢後，他卻由牆角的傳送站走了 ?! 解決另一名 Groboclones 後，在另一個牢房 M 見到 Grobo 囚犯，他感謝 Twinsen ，巧的很，這正是 L 的保險櫃的…由櫃中得到一把 Dr. FunFrock's Saber，這把刀簡直是削鐵如泥，不過是得多砍幾下…還有一張字條，書寫字條之人說是將 Teleportation Center 的 Plans 帶回家利用周末要仔細研究，並將於下周一到勤時歸檔，署名 Rooh Architect ，地址是 Bug Street?! 這種情況是否叫如獲至寶？這位建築師乃是 Twinsen 的鄰居，那位老是對煙囪念念不忘的 Rabbibunny 的兒子… Twinsen 可等不到下週一了，回頭跟 J 的囚犯一起跳入密道 N 爬出街角，一路奔向可愛的家園……

♦ Citadel Island ♦

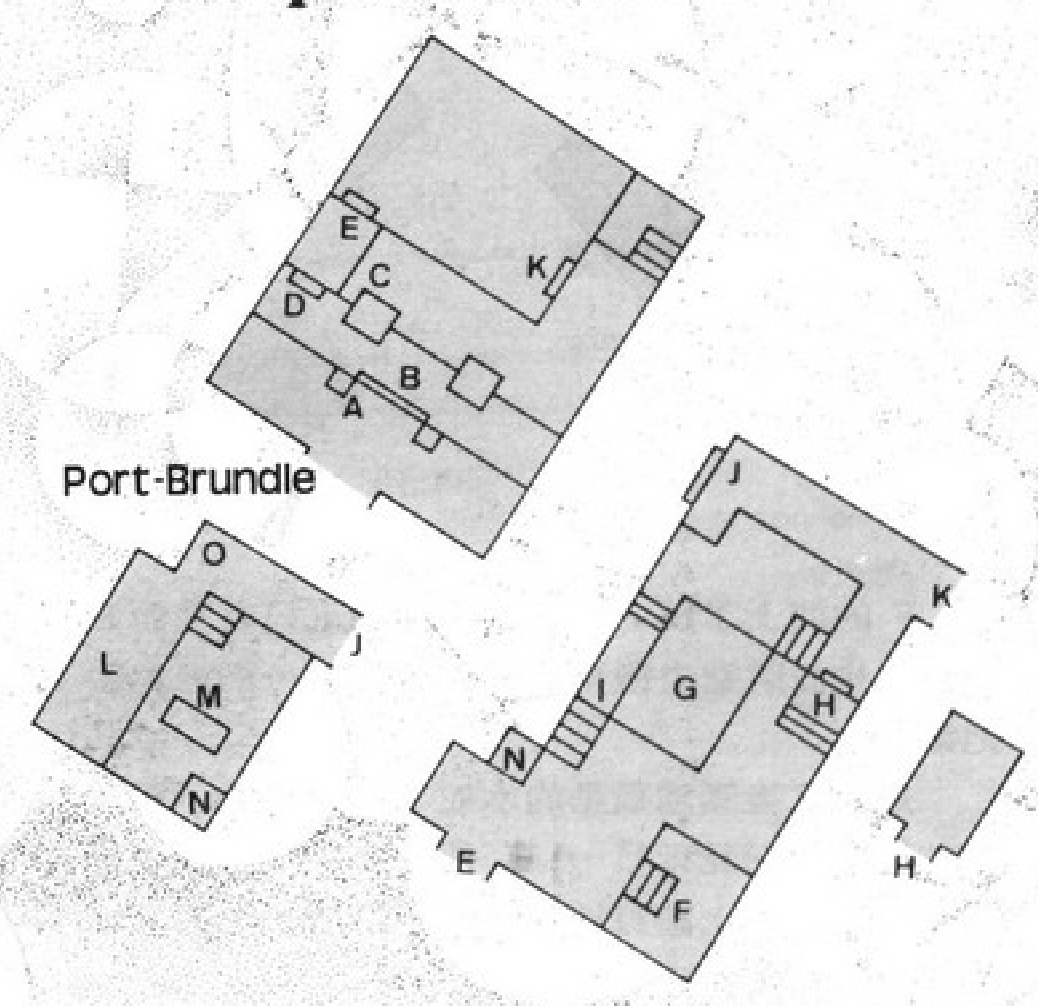
〈 Bug Street 〉

迫不及待的在 E 上岸時，驚見自家的宅院已成了廢墟，這大概是侵入 FunFrock 的總部換來的結果…待會兒再傷心吧，前方來的不正是建築師嗎？這小子提起 FunFrock 難掩欽佩之情，他眉飛色舞的邀請 Twinsen 到他家裡共同研究那複雜的建築平面圖，還有勞他老爸跑來開門……

他邊瞧邊說道，有個帶著怪異 Horn 的「文化、藝術破壞者」…他希望 Twinsen 逮著那人時順便替他踢上兩腳…為免露出馬腳， Twinsen 拿了製圖桌上的 Rooh's Pass 後奪門而出，一路奔向北半球……

♦ Brundle Island ♦

〈 Teleportation Center 〉



向柵門守衛出示 Rooh's Pass 後順利進入禁區，在左邊的 C 門口遇一 Rabbibunny 抱怨道，無論他如何使勁的用油漆粉飾，那個奇怪的符印還是作對似的不斷浮現…且跟著他爬上 D 的扶梯上屋頂瞧瞧去…乖乖！這不是 Sendell 的徽記嗎？眞是踏破鐵鞋無覓處啊…待走後，拿出 Gawley's Horn 上前吹奏，果眞開了個大洞…跳進 E 到了中心內部，F 有個 Groboclones ，利用電動踏板可以進入 G，H 的門鎖須用 Keypad 才能打開，到裡頭拿個 MecaPenguin 防身。

由 I 一路到 J ，門邊的大木桶藏了把鑰匙…進入 J 後，Meca Penguin 就派上用場了…牆上 O 張貼了一張佈告，道是傳送器的起動踏皮脆弱得很，嚴禁在上面跳躍…這倒提醒了 Twinsen ，拿起 Saber 將 L 成排的傳送器盡數揮砍成破銅爛鐵…連 M 的電腦終端機也沒放過，警報聲歇後，N 的附近也開了個大洞，由 N 的雕像旁往樓下跳，經由 K 走出中心。



不能跳？用砍的行了…

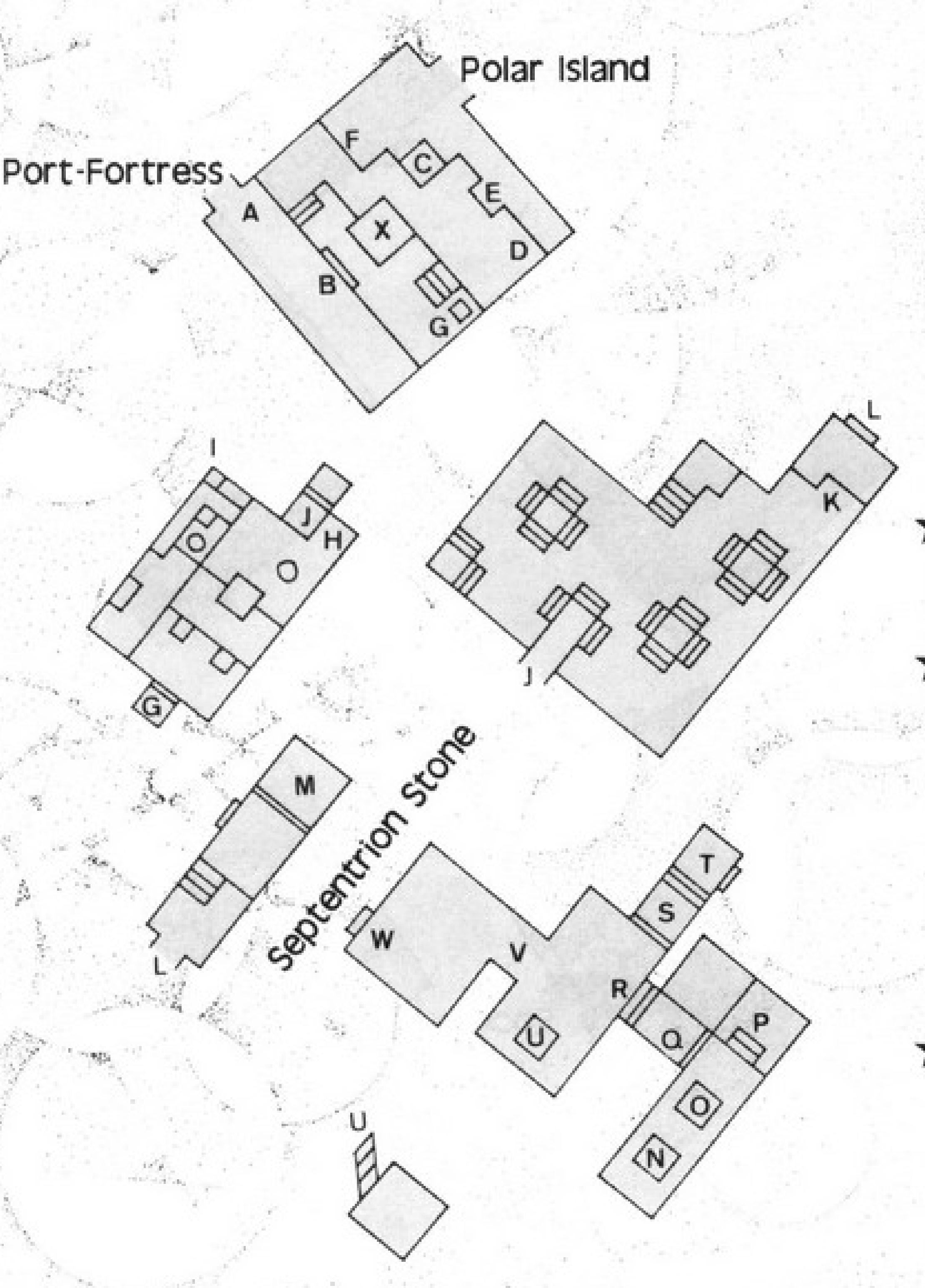
♦ Fortress Island ♦

〈 Port-Fortress 〉

既然已經催毀了 Teleportation Center ，所有的傳送站諒必已無作用，那位 Rabbibunny 或可安心的著手挖掘地道工程了。

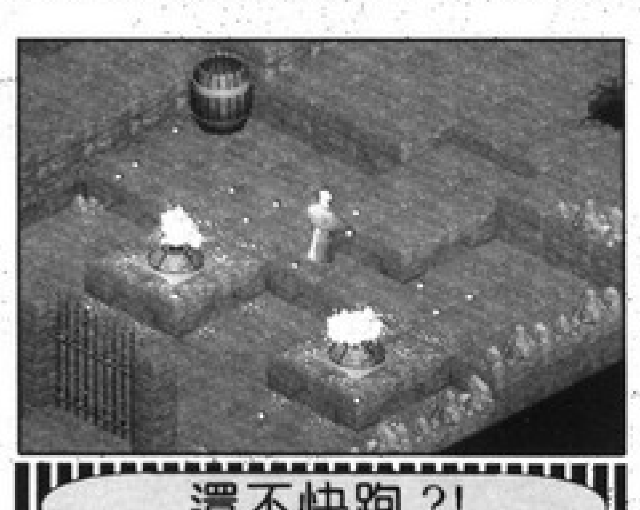
找到他後， Twinesen 隨著他走向東南方的出口……

〈Cloning Center & Fortress〉



Rabbibunny 站在 A 要 Twinsen 先上前解決警衛和B門後的 Assault Tank ，有了 Saber 幫忙，這倒不難，由一名守衛身上搜到一把鑰匙打開鐵柵門B，清除障礙後回到 A 邀 Rabbibunny 一同進入。

趁著他竟自跑到G埋頭挖掘地道的空檔時，到處先巡巡有無其它的兵力走到 F 時，忽由空氣窗裡傳來嬌妻的叫喊聲，正想上前時，卻又被拖回去一番毒打… Twinsen 的心不由一陣抽搐，捧著滴血的心，狠狠地教訓了D的警衛，E的門打不開，



還不快跑 ?!

隔牆上C的警衛又打不著，只好回到G問問進度如何。

還沒開口呢，Rabbibunny 叫道大功已經告成，尋妻心切的 Twinsen 顧不得道聲謝就猛往地道栽了進去……

又到了下水道，眼前的小火山口還會不時的噴出火花，濺得 Twinsen 起了不少水泡…地洞裡突然躍出一巨獸，面對 Twinsen 所持的Saber 也討不了便宜。一陣搜尋後，跳上角落 I 拿到一把鑰匙，這才進得了J。

眼下汪洋一片，雖有分立的幾處平台可供歇腿，但池裡穿梭其間的鯊魚，恐怕 Jet-Pack 也難以飛渡，索性往回走…在 H 瞧見一個水閥，反正開著也是開著，動手轉開它…原來是水塘的閥門開關，水退後，那隻鯊魚也洩了底，它帶著四個輪子…擺開 Groboclones 的窮追爛打，爬上 K 的扶梯跑進L。

前方有個牢房 M ，裡頭關的正是 Twinsen 的嬌妻…由牢門前的守衛身上找到牢房鑰匙，趕緊進入會一會嬌妻… Twinsen 初時不以爲意，但旋即愈發覺得嬌妻的舉止有異，等他瞧出端倪時，一個大籠子已凌空而下罩住他的腦門。在恢復意識之後，Dr. FunFrock 就立在他眼前……

原來那個「嬌妻」是他製造的 Clones' Twinsen 眞正的妻子還是安然無恙的。FunFrock 知道 Twinsen 的前來是爲了找尋第三個 Runic Stone ，他自己也尋找過一些時日，並花了一段時間才解讀了上頭的符文，如今不但找到 Well of Sendell 的確實所在，還在它的四周建了要塞掩飾住，不過這倒提醒他、 Twinsen 曾毀了他兩座工廠… FunFrock 表示此乃小事一樁，因爲很快的，他將會獲得無比奇妙的神賜之力，屆時，就算是複製或傳送整個星球也易如反掌…如果 Twinsen「喜歡」，他甚至可以讓 Twinsen 永遠活在那虛無飄渺，如眞似幻的惡夢之中… Twinsen 永遠也不會瞭解所謂的傳說 ?! 因爲 FunFrock 宣示他是惟一能親近 Sendell 並承繼神力之人 ?!



初識 FunFrock 的尊容

臨去時，隨著他攝人心魄的狂笑聲起， Twinsen 又陷入了一陣昏迷……

用力的掙開惺忪的雙眼， Twinsen 懷疑被送回了 Citadel ，於是用老法子招來警衛，由N跳上自動踏板到P，途中瞧見鄰房O關人犯…再用同樣的手法拿到鑰匙進入Q，待瞧見R那假冒妻子的 Clones後，這才確定還是被就近囚禁的。

宰了她後得到鑰匙打開S，到T的鐵櫃取回所有的家當。看來 U 的鐵蓋可能接通到哪條下水道吧 ?! 結果…被水蛇咬得半死…爬上 U 後就只往 V 一條去路了，裡頭有各式待修的 Clones ，有躺著的，有掛著的…忽然瞧見牆角 W 有個若隱若現的標記…沒錯，拿出 Gawley's Horn 湊上去吹奏吧……

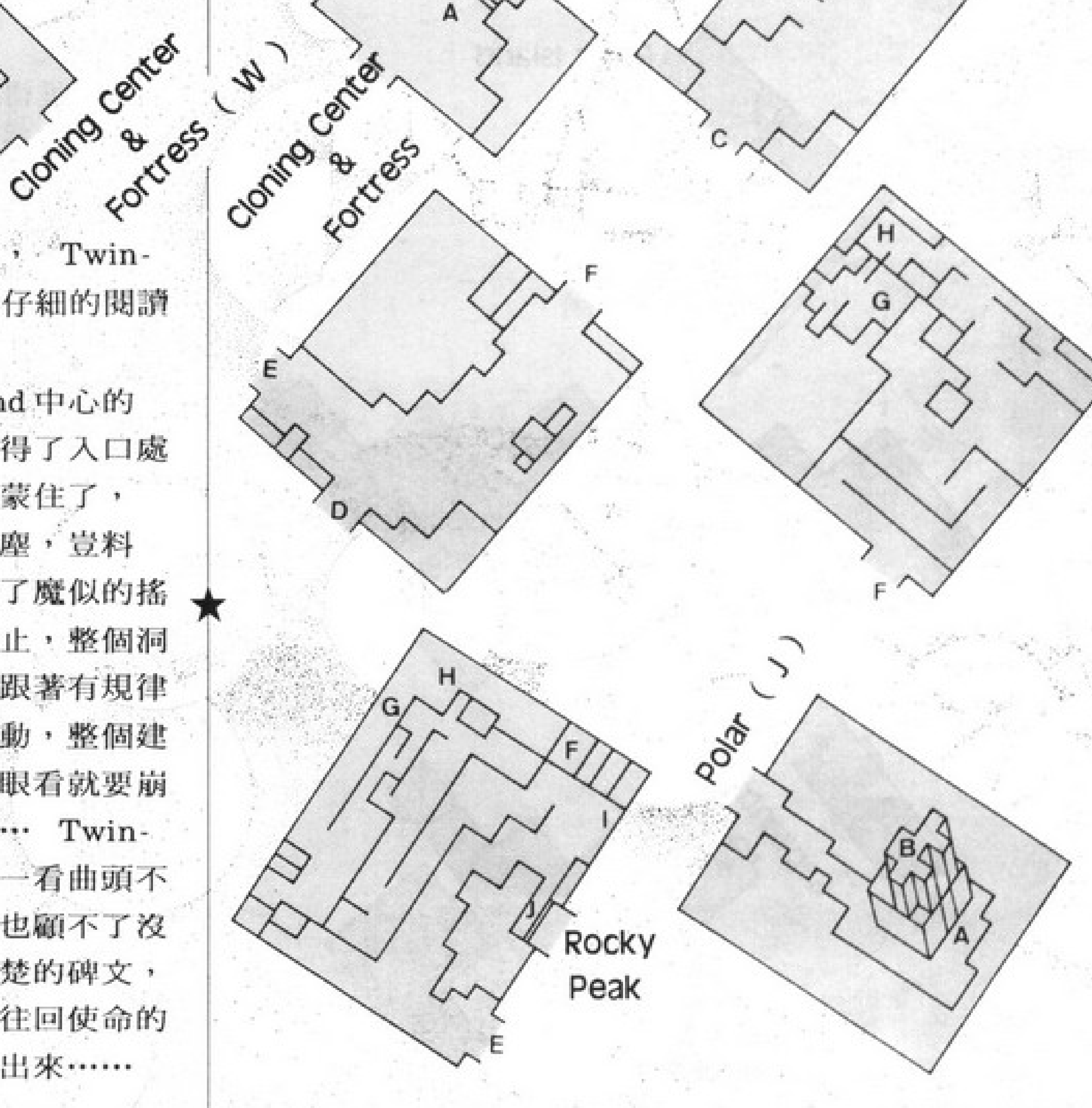
〈 Septentrion Stone 〉

終於找到第三個 Runic Stone 了， Twinsen 興奮過度倒顯得有點情怯，他上前仔細的閱讀了 A 的碑文……

Well of Sendell 位於Polar Island中心的 Rocky Peak 之山頂，只有 Heir 破解得了入口處的封印…底下的碑文被一層厚厚的泥塵蒙住了，Twinsen倒了一Clear Water想洗掉泥塵，豈料 Stone 一碰上Clear Water之後，像著了魔似的搖晃不止，整個洞穴也跟著有規律的擺動，整個建築物眼看就要崩塌了… Twinsen 一看苗頭不對，也顧不了沒看清楚的碑文，拔腿往回使命的逃了出來……



逃命的Twinsen…



〈 Cloning Center & Fortress 〉

當 Twinsen 驚魂甫定的感覺到已經脫離險境時，人已跑到大門口B了，而那塊 Septentrion Stone 也因為建築物的頹圮而穩穩的掉落在 X 的凹地裡…到現在為止， Dr.FunFrock 的巢穴可說是毀去大半了，而 Well of Sendell 也越來越接近 Twi-nsen ……

殘破的廢墟中，由Fortress的北方出現一條通道，此去或有 Sendell 的招喚?!

✦ Polar Island ✦

〈 Polar 〉

島上四處大興土木，建築工事器材散見各地，途中又有Bul-ldozer無情的攻擊，而所有的人人手中的器具不僅是鍬、鑽土機，更是火力強大的武器…會是 Dr.FunFrock 突發奇想，要將 Brundle Island和Fortress Isl-and 藉此連接成一個新大陸，擴大他的軍事領域？這個假設如果是眞，那麼勢必會有另一場浩劫。

小心躲開那嚇人的 Bulldozer ，殺了 A 的工人拿到鑰匙進入B…來到D後，左方的E有巨石擋住去路，只好另覓他途。沿著工地上的輪胎痕跡來到G，這兒有位Grobo工頭沒好氣的說他忙得要命，而 Twinsen 卻在到處閒逛，並丟了把鑰匙要他去把 Bulldozer 給開過來… Twinsen 在 H 果然找到一輛閒置的 Bulldozer ，他沒有開去給工頭，而是一路直開到E，推開路上的巨石後再駛進另一個工地。

J 有一道鐵門，但鑰匙呢？繞遍整個工地也找不到，即使是殺了所有的工人…咦？慢著！岩壁上F還有一個，可是由I跳不上去，只得沿著層層山路爬上G再繞到F，但是 H 還有一輛會推人的 Bulldozer ……



推土機到手了

殺了F的工人拿到鑰匙後快進入J。

〈 Rocky Peak 〉

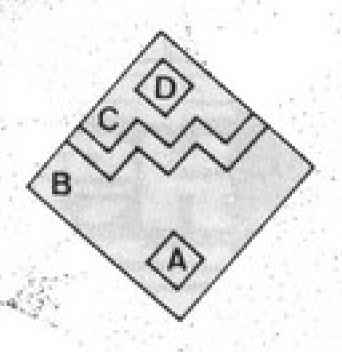
陸地中央有一座高聳的岩石山，根據Septentrion Stone 的碑文記載， Well of Sendell 的入口就在岩山之頂，所以 Twinsen 鼓起勇氣避開岩

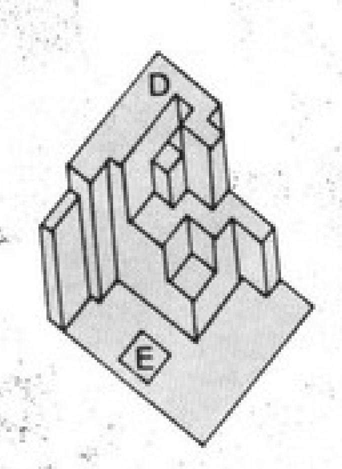


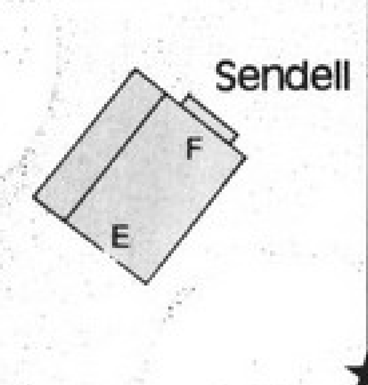
買好保險再爬哦！

壁上工人的攻擊繞到 A ，利用岩壁上鑿開的裂縫，一鼓作氣的爬上B……

〈 Well of Sendell 〉







岩壁的終點是爬上了 A ，FunFrock 咧著嘴站著B冷眼旁觀 Twinsen 的疲態畢露，而C是Twinsen獨一無二的妻子 Zon……

FunFrock 威脅 Twinsen 解開D的封咒以便他進入 Well of Sendell，他原計劃派人鑿穿整座岩壁，但這工程怕也得個把月才能竣工讓他到達星球的中心點…他爲自己能瞭解傳說眞義顯得頗爲自豪，並允諾若 Twinsen 代爲解開封咒，他將盡其所能的善待這個星球和 Twinsen 賢伉儷…



這一次是真的吧?!

這話 Twinsen 怎聽得進去？他拔出Saber和FunFrock 決一死戰，善用地形逐漸的引 Fun Frock 掉入 A 的洞裡……

小倆口顧不得寒喧，取出 Gawley's Horn 解開D的封咒，二人攜手跳將下去，一路沿著山壁再跳進E裡……



冤魂不散的FunFrock……

落地後，邁開大步正欲跨進 F 的 Sendell 之門時，FunFrock那廝竟然沒摔死跟了進來 ?! 只好再以 Saber 和 Magic Ball 侍候，隨即展開最終的雙子星保衛戰…正義終於戰勝邪惡，感謝女神 Sendell 冥冥之中的安排， Twinsen 拉起 Zoe 的手，併肩走進女神之門……

門內猶如天際，滿天星辰中開出一條小徑，二人沿著前行，終於得見女神 Sendell ，她晶瑩剔透的身軀正代表了無我的心境和理想， Twinsen 由她的眼眸之中看到了自己的身影…那熟悉的聲音又再度揚起：



終於得見女神 Sendell

我是 Sendell …就如同你舉目所能及的，我們都是 Sendell …我們在星夜下所觀察的，是一種孕育的過程，在幾個世紀之後，它將演變爲存在的事實，就像我們只能在星球上以心來行事一樣。所以，我們在衆多現存的生物中擇取其中之一承繼並殖入血源，而你一 Twinsen ，正是現今的後裔…在 FunFrock 爲害星球最烈時，是我在你的夢境中呼喚你…感謝你爲我們除去這個禍害，使得星球得以繼續繁盛運轉…回去吧！只有你才得以重建遭到殘害的雙子星……

女神 Sendell 注入 Twinsen 體內一股神奇的力量，使得夫妻倆隨著一道光閃，飛也似的遠離 Polar Island …越過Hamalayi Mountains，回到了南半球的家園……

✦ Citadel Island ✦

〈 Lupin-Burg 〉

二人在I落地後，但見整個街市綴滿了彩帶和備妥雞尾酒會盛大的歡迎他們歸來， Twinsen 高興的上前啜了一口酒…原來擺放雕像的 J，如今已換上他倆夫婦親熱的塑像， Twinsen 委實的一陣羞赧…連 Swindler Street 那「八人」打擊樂團也兼程趕到廣場 K 來助興……

〈 Bug Street 〉



看啥…米?!

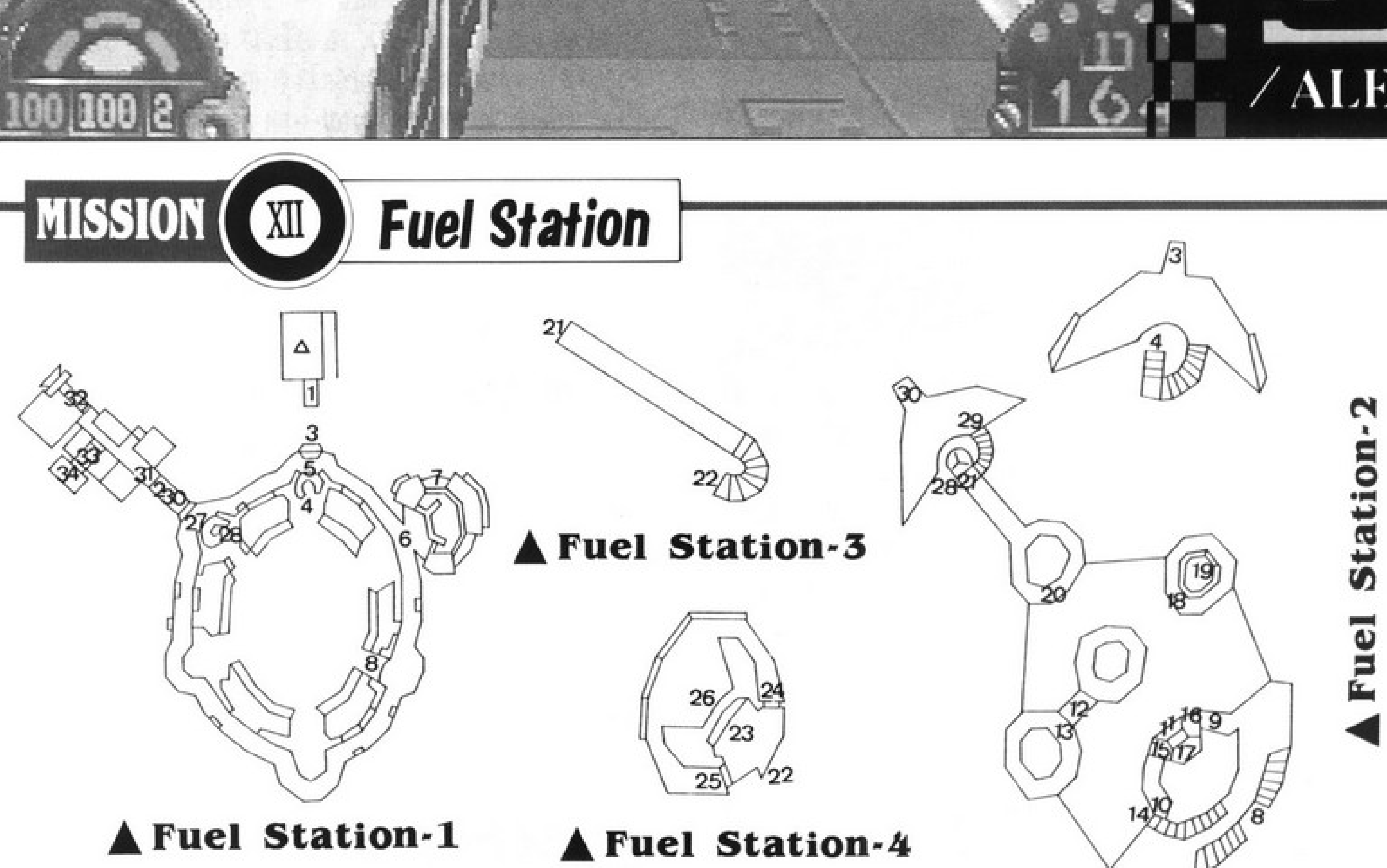
Twinsen 和 Zoe 的甜蜜家園已然重建落成，這一夜，夫妻倆正要就寢，Twinsen 警覺到窗外人影聳動…他步上前去緩緩的闔上百葉窗，將一干伴隨他踏遍整個雙子星的「偷窺狂」摒棄於窗外……

END

死星戰將完全攻略【下】

/ALEX

MISSION XII Fuel Station



▲Fuel Station-1

▲Fuel Station-3

▲Fuel Station-4

▲Fuel Station-2

【任務簡報】

經由帝國飛航的 Data Tape 記錄査知下一艘走私艦裝運貨物的航線，這條航線通往一艘名爲 Executor 的驅逐艦，爲了防備起見，反抗軍必須設法找到它。

有一艘定期巡航於銀河系的 Arc Hammer 它的飛行航線隱而不現，很難捉摸的，只有 Executor知道它的確切位置，走私艦將會與 Executor 在異次元空間會合於 Arc Hammer 。Kyle 必須在走私艦與 Executor 會合之前，趁走私艦於 Fuel Station 進行燃料補給時潛入艦上，待與 Executor會合後再溜上 Executor ，如此即能靜待時機登上 Arc Hammer 。

在這趟任務的空檔時間裡， Kyle 將無法得到任何的補給支援，因此，只有自求多福了。

【行動】

△進入 1 啓動開關讓艦橋 2 移到 1 、 3 之間，由艦橋走進 3 後步下階梯到 4 ，打開 5 的艙門走出。繞進 6 殺了 7 的一名帝國軍官後搜得 Blue

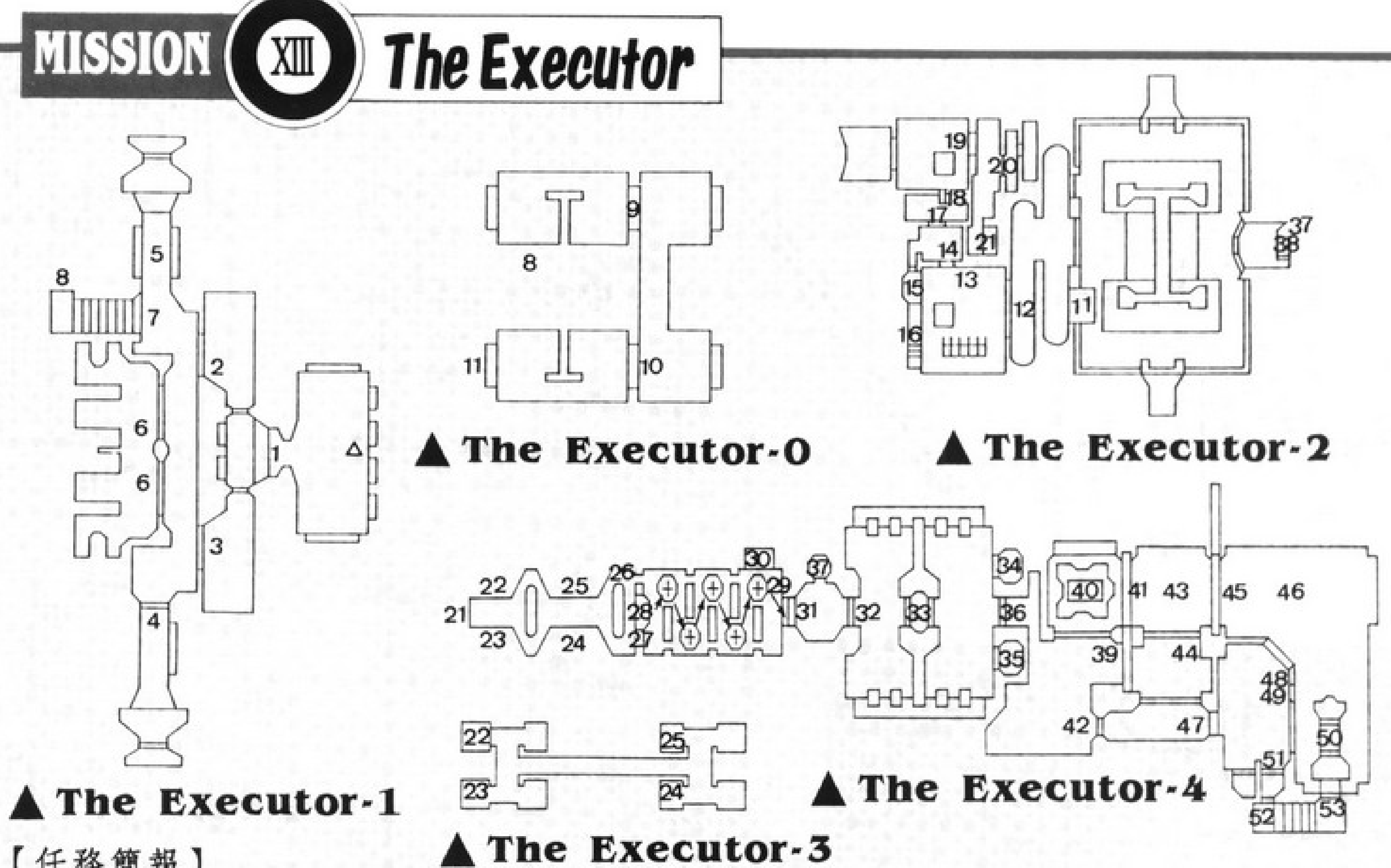
Key。

△進入 8 由兩側的階梯繞進 9 或 10 ，啓動開關 11 使橋架 12 移向 11 ，由 11 跳下到 13 的牆底部啓動開關讓橋架 12 再移回 13 。這時候，必須快奔回 11 跳上往 13 移動中的橋架 12 ，回到 11 之途可爬進 14 的階梯，此刻卻必須快跑進 15 或 16 ，再搭昇降機 17 回到 11 ，在速度上，二者是無可比擬的。

△ 13 牆沿底端（與 12 密合的牆面）的開關，不論橋架 12 移到那個方向都能觸使 12 再移回到 13 前。由於 12 係逆時鐘方向的移動，所以當由 11 跳上 12 移回 13 後，進入 13 啓動兩次開關後快退回到 12 ，隨著橋架移往 18 後才進得了密室 19 。啓動 18 的開關並站上 12 再移往 20 ，繞進 21 乘昇降機上第三層，爬上階梯再由 22 到第四層。

△ 23 是個補給的密室，由 24 或 25 進入控制室後，啓動 26 的開關讓艦橋 2 再移回 30 和 31 之間，之後再往回直奔到 8。繞進 27 由 28 爬上階梯到 29 ，由 30 穿過艦橋到 31 ，殺了 32 的帝國軍官拿到 Yellow Key 打開 33 ，啓動 34 裡的開關後即可伺機混入驅逐艦 Executor 。

MISSION XIII The Executor



▲The Executor-1 ▲The Executor-0 ▲The Executor-2 ▲The Executor-3 ▲The Executor-4

【任務簡報】

Jan 爲 Kyle 的個人資料輔助系統 PDA 設計了一套可以傳送情報的系統程式，讓 Kyle 能接收到任務簡報。

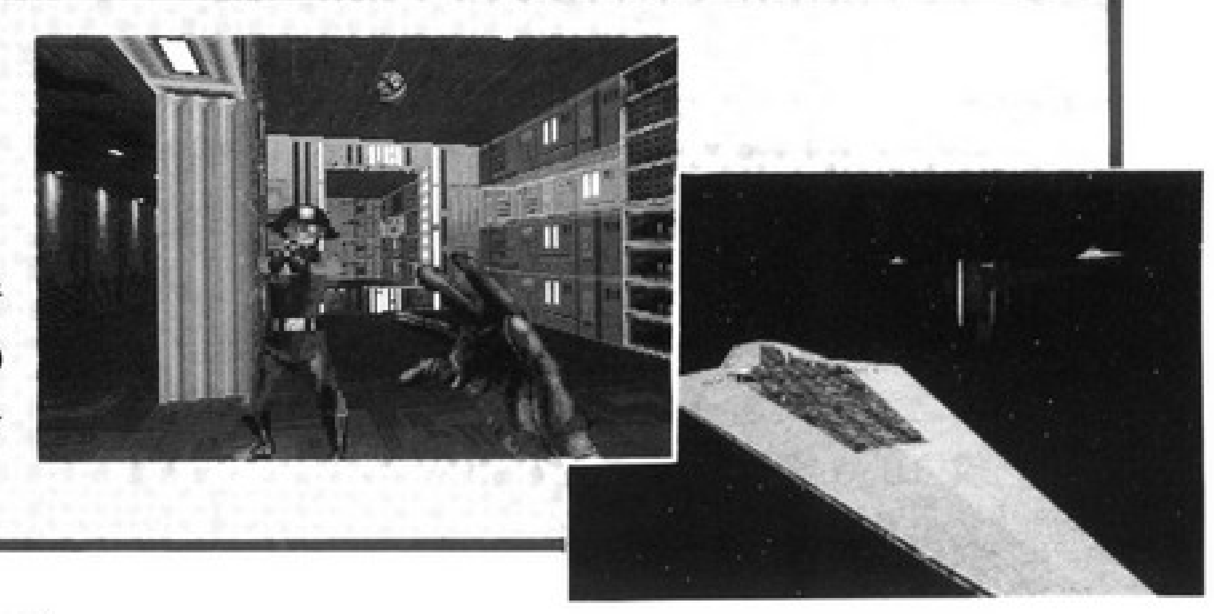
在 Executor 艦上須掌握適當時機展開突襲，Executor 將會與 Arc Hammer 會合並轉卸貨物，躲進一只貨櫃中藉此進入 Arc Hammer ，提防敗露行跡以免帝國軍因發現 Kyle 的存在而停止裝卸作業，屆時可是會前功盡棄的。

【行動】

△走出 1 後可由 2 或 3 進入 6 ，這兒平靜得很，4 和 5 壁槽內都有物品，步下 7 的階梯由 8 走出室外。繞到 9 啓動開關站上 9 後，一路依同樣的方式站上 11 ，進入 12 後啓動 13 的開關降下 14 ，進入 14 繞到 15 啓動開關可再打開 14 ，而 16 則有珍貴物資。乘上 17 裡的昇降機 18 上去 19 ，20 裡頭沒有去路，只能由 21 的昇降機直達第四層。

△由 21 進入 26 的途中若掉進 23 、 24 和 25 的第三層，可利用 22 的昇降機再上來。進入 26 後可於地面上梭巡一番，但是 31 的出口卻可望不可及，回頭利用 27 的昇降機上去 28 ，由 28 輾轉跳過幾根圓柱到 29 ， 29 柱上有開關可打開密室 30 ，跳進 30 做個補給之後跳回 29 再跳進 31 。

△乘上 37 的昇降機可到達第二層的另一頭，角落裡還有間低矮的密室 38 ，須蹲著才能進入。踏進 32 後留意 33 、 34 和 35 的密室裡躲著狠角色…進入 36 啓動 39 的開關打開 41 的閘門並使航行貨櫃 40 往前移到 43 的位置，進入 42 啓動開關 44 打開 45 ，再讓 43 的貨櫃往前移到

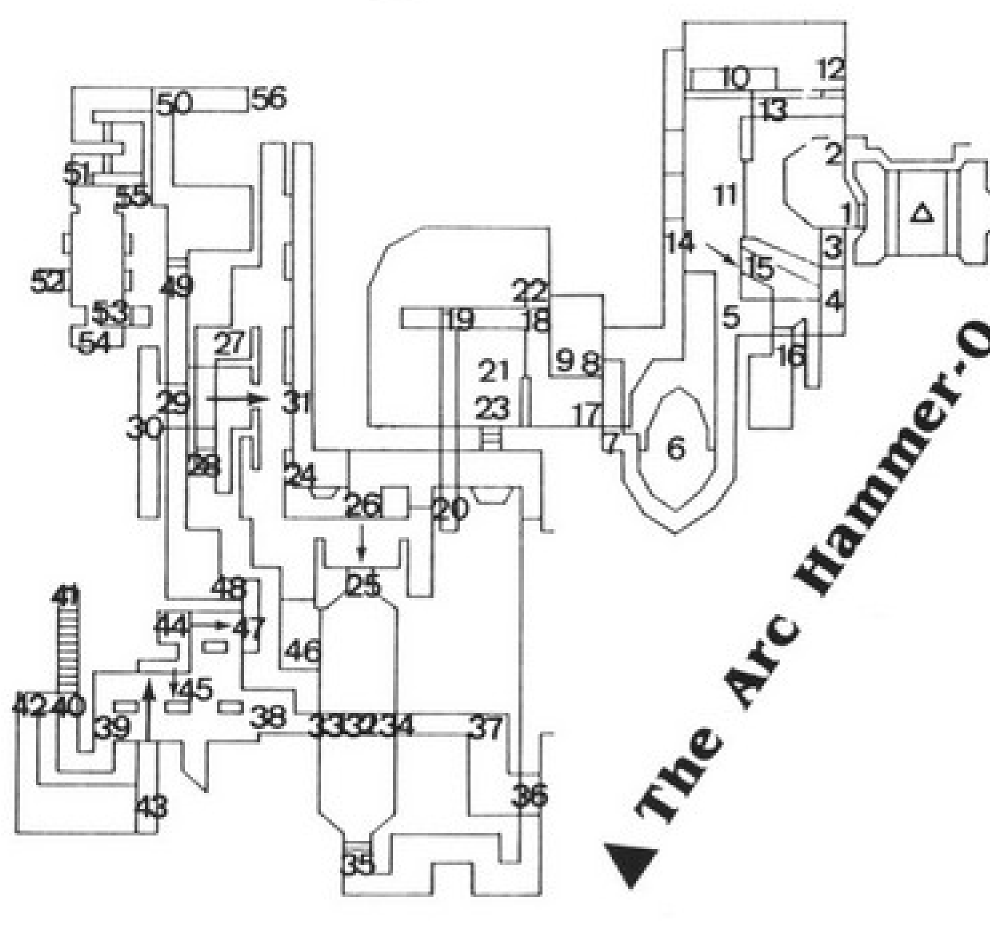


46 。

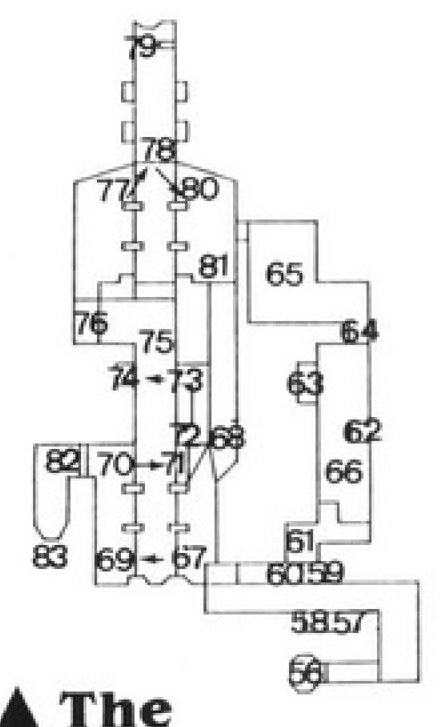
△進入 47 ，啓動開關 48 讓位於 46 的航行貨櫃轉向，啓動 49 的開關使貨櫃由46 移往 50 的航行貨櫃中，靜待時機飛往 Arc Hammer 會合時即可潛入。



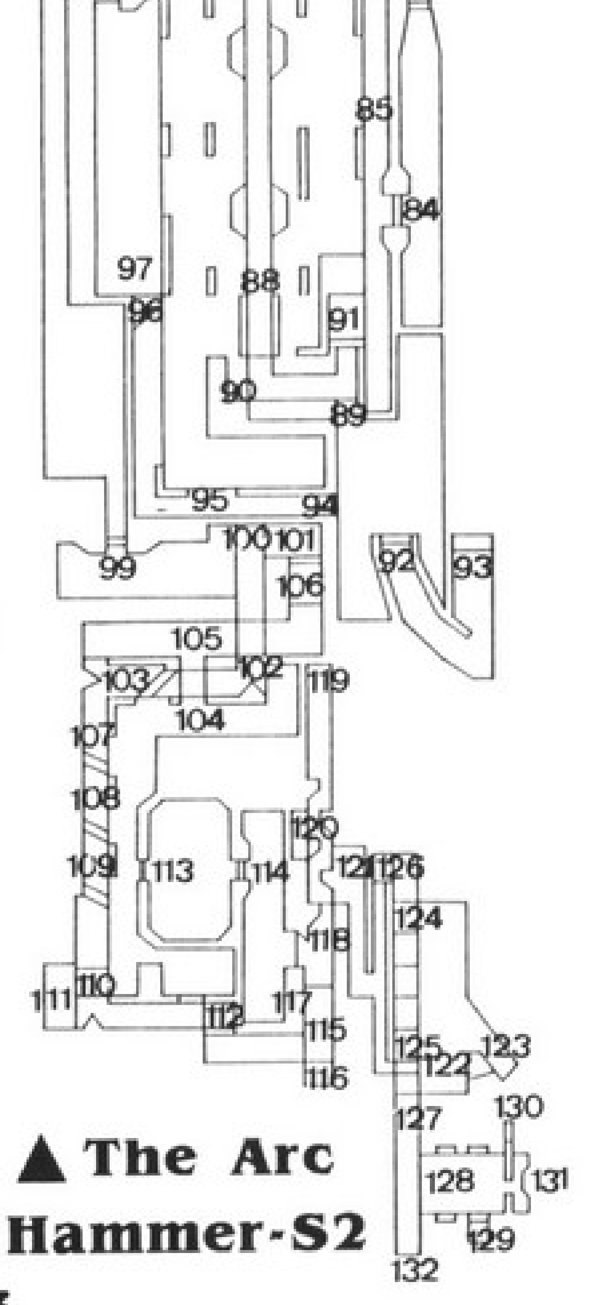
MISSION XIV The Arc Hammer



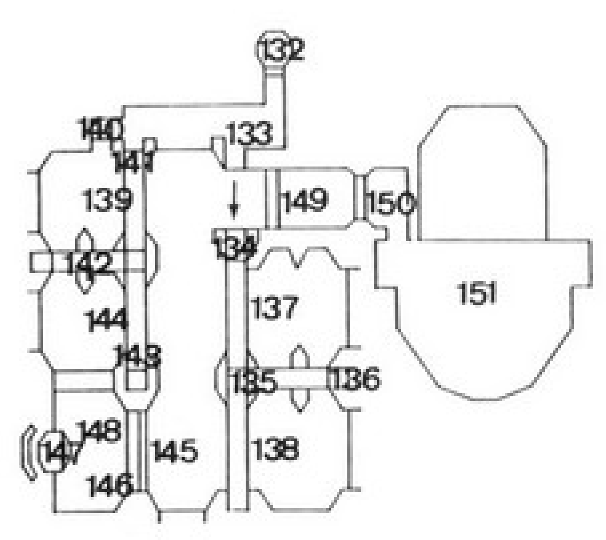
▲The Arc Hammer-0



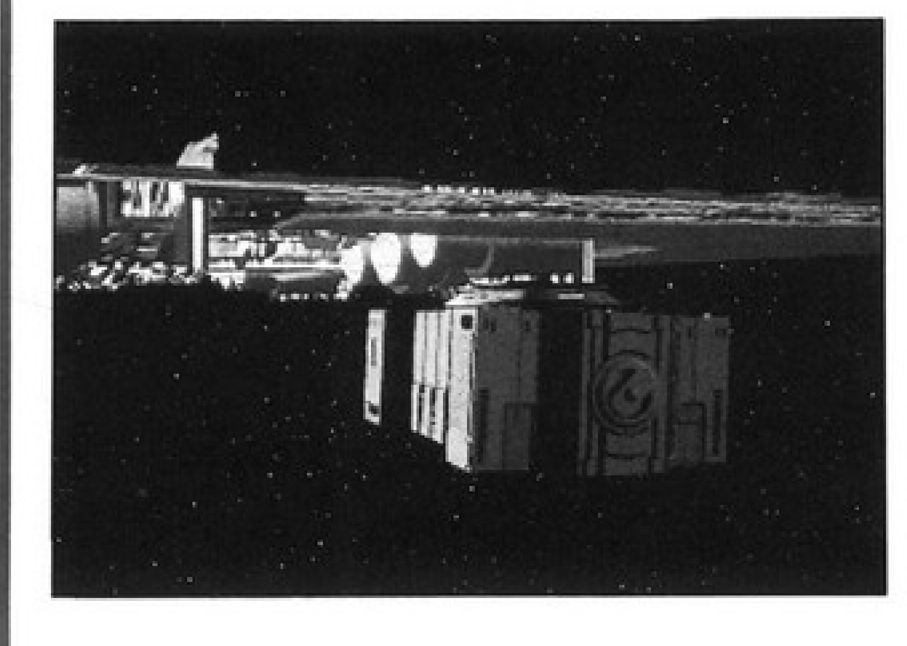
▲The Arc Hammer-S1



▲The Arc Hammer-S2



▲The Arc Hammer-S3



【任務簡報】

Arc Hammer 是一艘巨型的帝國巡航艦，雖然此番任務煞是恐怖，但礙於反抗軍對 Kyle 的無比厚望信心，只好自求多福了。

Kyle 必須尋獲三處的電力聯結器並分別安裝上所攜的繼電器，這些聯結器都位於Arc Hammer 艙底牆上的小凹槽裡，但願 Kyle 能夠毫髮無傷的利用帝國 Shuttle 全身而退，順利逃出帝國。

【行動】

△打開並跳上 1 ，由 2 走出後跳下 11 ， 12 裡的昇降機 10 目前無法啓用，先繞進 5 ，躲過 6 的機械臂攻擊繞到 7 ，進入 8 啓動開關 9 使 10 昇起。回到 5 穿進 4 利用 3 的昇降機回到 13 再跨上 10 。前進到 14 時衝跳過 15 會有不少收穫，還有間密室 16 。

△由 14 經由 17 到 18 ，往左走過樑架到 19 可再折進 20 ，跳下 21 進入 23 ，若繞到昇降機 22 回到 18 得面臨機械臂的摧殘。跳上 24 啓動開關打開 25 並快速由 26 跳過 25 ，失敗的話由底層繞進 27 ，由昇降機 28 上到 30 ，略事

補給後由 30 衝跳回對岸的 31 再由 26 起跳。

△進入 25 後， 46 的小型彈藥庫暫時還爬不進去，先由 33 或 34 進入 35 ，由昇降機 36 到上一層 37 ，跨過 32 到 38 。進入 39 後由 40 步上階梯到 41 ，此時階梯會轉向，由 41 反向爬上階梯到 40 再輾身進入 42 ，跳上 43 後衝跳向對岸的牆沿繞進 44 ，由 44 衝跳向 45 的柱子，趁高度夠得著柱子上的開關時快速啓動它，這可將 46 底部的入口再開大些，足夠蹲著進入。

△由 44 跳過 47 再跳下 48 ，跨過 29 進入 49 ，由 50 繞到 51 跳下後，左右牆面有四道上下擺動的機關牆，趁隙跳進 52 啓動開關讓 53 的隔牆往右移開， 54 就是第一個聯結器。利用昇降機 55 回到 50 ，再由 56 的昇降機進入地下一層。

△走出昇降機後，左方的 57 和右方的 60 都是不停昇降的平台，趁勢站上 57 到 58 ，跳過 59 站上 60 ，趁隙鑽進 61 後可得小心了，整個 66 的天花板會不停的降下到地面，這番壓擠是很要命的，途中只有 63 才能夠完全的喘口氣，而 62 的深度不夠，即使蹲下身子也難倖免，至於被壓擠的次數則端視腳程的快慢而定，當然啦，跳下 64 搜括完 65 後，回程還是得折騰一番。

△由 60 一路跳進 67 ， 68 是條輸送帶，由此方向是進不了 81 的，先由 67 跳過69 ，再由 70 跳向 71 ，穿過 72 到 73 時可跳進對面的 74 。跳下 75 後由 76 的昇降機上去 77 再跳上 78 ，裝上 79 的第二個聯結器後由 78 跳向 80 ，站上 81 的輸送帶回到 68 。再跳過對岸進入 82 ，由昇降機 83 到達地下二層。

△走出 84 沿著 85 跳上 86 ， 87 是條輸送帶，到 88 時須蹲著才進行了，輾轉可進入 89 。若由輸送帶掉下，可穿進 90 乘 91 的昇降機回到 85 。打開 92 一路到 93 可得到不少補給品。 94 是另一條輸送帶，到 95 的柱子時須啓動柱子上的開關先昇起 96 的障礙才進行了 97 ，經由 98 繞進 99 。

△站上100的輸送帶到102時得轉由右邊到 103 ，跳過107和108，蹲著通過 109 到110，這一路上若掉下輸送帶的話，可經由104穿過105由106的昇降機回到101再重新來過，若由110掉進111穿過110底下即可，113裡頭有機械臂。

△到達112後，115雖然是另一輸送帶的起點，本身也是座昇降機，當115上昇時可進入116，而當它降下後則能進入密室117 。若由118掉下可經由114走113，由118一路到盡頭119啓動開關可關閉輸送帶，往回由輸送帶上跳進120經由 121 進入122 。

△角落123裡有五個排成一列的開關，分別控制了124到125的五個通道的昇降高度，站在 123 往上瞧127的高度，利用123的開關分別將124到 127 的側面指標調整爲相連接的狀態（ㄱ_ГL ）後，即可乘上126的昇降機由124一路暢通的到達 127 。進入128後跳進129啓動開關移開130的隔牆，131就是最後一個聯結器了。

△利用昇降機132到達地下三層，由133跳過 134 可由樑架上蹅至135和136，若由141則能到 142和143，137、138、139和144四道門裡外都有開關，不怕被困住。140的昇降機可以再回到 133 。

△跳下145啓動146的開關頓時機關大作，148的樓層地板會昇起，而147在旋轉過後由裡頭蹦出一裝配完成貨眞價實的 Dark Trooper … 149 的閘門開了，進入150利用151的 Shuttle 趕緊逃離帝國…英勇的帝國終結者，沖個澡準備領授勳章吧。



道可道，非常道，**道歉啓事**，歉可歉，很抱歉

本刊 75 期 P.14 所刊神示錄，其硬體需求，應爲〝286 以上，580K 以上之可用記憶體空間〞。該軟體之製作公司與出版公司應同爲傑誠資訊，又 P.14 〝P.S 軟體創作群〞字樣之圖片與 P.20 嬉笑春秋右下圖片（朝代及人物選擇右）錯置。以上編校與製版疏失，特向讀者及相關遊戲公司致上深深歉意，以正視聽。並感謝傑誠資訊指正。

.編.輯.室



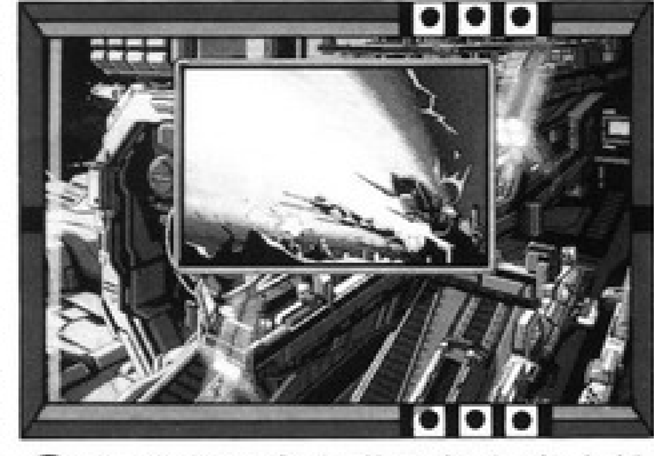
序章 超時空要塞一出擊

公元 1999 年，一艘外星人的巨大宇宙戰艦，墜落在地球南太平洋的亞泰利亞島上。在這艘超高科技所建造的戰艦上，並沒有發現任何外星人及外星生物的蹤跡；不過外星人的存在，且具有超越地球的高度文明，已經是一件不可否認的事實。

不久後地球發生了一場戰爭，史稱『統合戰爭』。戰爭結束後，人們成立了地球統合軍政府，以維護地球的安危。爲了對抗外星人攻擊的可能性，因此統合軍在亞泰利亞島上將墜落的宇宙戰艦修護、並改造成統合宇宙軍旗艦 SDF －1．MACROSS（超時空要塞）。

十年後，也就是公元 2009 年，超時空要塞舉行太空試航典禮。當天，年輕的民間飛行員一條輝應學長羅伊．弗加少校的邀請，參加了試航典禮的盛會。

典禮的同時，『通信官』娃娜莎收到月球軌道偵測衛星的訊息，大意爲在月球附近有激光反應及大批不明飛行船艦，這種怪異的現象，正巧與十年前超時空要塞艦墜入地球時一模一樣。當艦橋人員議論紛紛的同時，艦上所有的系統都發生了異常，而且自動開啓防衛系統，進入了備戰狀態，主砲也進入預備發射的階段；『武器管制官』柯諾莉亞．拉薩路試過所有的方法，也無法關閉武器系統。當主砲瞄準系統修正完方位後就逕行發射，擊中了月球上一艘外星戰艦。


超時空要塞自動發射主砲攻擊

在月球附近出現的外星兵團，是屬於臣特帝軍的布利泰艦隊。他們這次在地球附近偵察，目的是要搜索十年前墜落的敵人（監察軍）宇宙戰艦的下落。由於超時空要塞的偵測系統偵測到臣特帝軍的出現，於是自動啓動戰鬥系統並發射主砲，將臣特帝的戰艦擊毀，但卻也暴露出戰艦的存在。艦隊司令布利泰發現地球人已將超時空要塞修護，於是決定向地球作總攻擊，徹底消滅超時空要塞。

偵測到外星艦隊的動向後，超時空要塞進入戰鬥狀態，阿姆一號和阿姆二號與超時空要塞會合後結合，島上居民進入避難所，一條輝在島上救出佐伯浩美。因爲外星艦隊攻擊猛烈，於是艦長決定在地球大氣層中實施『空間跳躍』，目標是月球。『空間跳躍』是統合軍在超時空要塞中發現的新科技，尙未完全測試完畢，但因情況緊急，只好冒險一試。結果跳躍的同時，布利泰艦隊對地球作全面的攻擊，地球各地一片火海，超時空要塞幸運的逃過一劫。

『空間跳躍』完成後，艦上的人們才發現竟然被傳送到冥王星，連同島上的避難所也一起被傳送到冥王星，糟糕的是『空間跳躍』裝置嚴重故障無法使用，無奈之下先將島上避難居民收留到艦內，再航向遙遠的地球。

一條輝同樣的被收留進超時空要塞艦內。艦內的避難居民利用空間建立起小型都市，羅伊找到了一條輝之後，極力拉攏輝參加軍隊，輝聽了羅伊的勸告後加入空戰部隊。休假的時候，在中央公園碰到佐伯浩美，並與咖啡店的姬娜認識。

此時臣特帝軍左右夾擊來襲，我方放出戰鬥機



群，先對付左右兩方的機群，約在第四回合時，超時空要塞的主砲可以發射，此時便可以伺機朝向敵右方戰艦射擊，當然以對艦攻擊飛彈攻擊敵母艦是很容易擊落的。只要防衛到第 15 回合結束，超時空要塞就會以致命的主砲擊退敵進攻艦隊。

第二章 超時空要塞一攻擊開始

由於艦長布魯諾要採偷襲臣特帝軍戰術，利用飛行大隊及突擊中隊將臣特帝軍引誘至主砲射程內以消滅敵軍。一條輝在攻擊前一晚打電話給浩美約在中央公園會面，當晚一條輝失眠。攻擊日當天，羅伊撫平一條輝的憂慮。

此次任務是要偷襲臣特帝軍。途中將遭遇敵方巡邏機群，一樣採圍毆方式，兩、三機群以長程對艦飛彈攻擊敵機群，當一有受損或長程飛彈用盡時，便返回母艦補給。當敵艦出現在我母艦前時，主砲卻發生故障，結果偷雞不著蝕把米，被臣特帝軍發現而對超時空要塞進攻。

這時『航空管制官』早瀨未沙想出一計，利用艦上的備用動力作護盾，將其集中在阿姆一號的艦首，接著超時空要塞移動到臣特帝戰艦前，以格鬥方式將阿姆一號艦首當作拳頭擊進敵戰艦內；然後再將阿姆一號艦首艙門打開，此時等待的預備隊立刻射出所有飛彈，隨後超時空要塞再全速離開，總算順利地擊沈了敵軍戰艦。從此近身的戰艦格鬥，便成為超時空要塞攻擊方式之一。

由於一條輝此役作戰有功，於是晉升少尉，並成為米奧小隊的小隊長。小隊隊員有麥克・錫米安及柿崎・速雄。一條輝帶著兩名部下至艦內都市四處尋找後返回宿舍，接到浩美的電話後趕去瞭望台去！結果浩美將一條輝當作愛情諮詢對象，讓一條輝自作多情。

之後至中央公園遇見麥克、柿崎及沙咪等三人，一同至 DISCO 跳舞後，輝獨自離開，走著走著突然聽到緊急狀況的訊號聲！連忙同麥克、柿崎趕到機坪準備出發。

第三章 米奧小隊

這是米奧小隊成軍的第一次出擊，麥克和柿崎都很緊張，敵方分三方包夾我艦，此時我方母艦可以慢速移動，不必將敵艦全滅，只要注意來襲的機群即可。當防衛到第 10 回合結束，羅伊大隊長下達任務完成的訊息後，此戰便告結束。此役中，麥克表現出高超的戰鬥技術天賦，而有『戰鬥天才』外號。

第四章 MACROSS小姐

艦內的都市已開發得非常熱鬧，內部設施有指揮管制中心，1 號停機坪、軍官俱樂部、咖啡屋、速食店、中央公園、DISCO、瞭望台、電動玩具店、 MBS 演唱會場。

為了慶祝超時空要塞的民間電視台開播，特別舉行 MACROSS 小姐選拔會，許多女性都報名參加，艦長應邀為評審委員。


林明美獲得 MACROSS 小姐

一條輝在房內遇到來報到的新隊員出智圭，在中央公園遇林明美，到咖啡屋時圭與姬娜碰面（原本為男女朋友）。隔日，在 MBS 演唱會場，一條輝等人蹺班跑去會場觀看，此時臣特帝軍發現超時空要塞艦內有大量的通訊電波，於是派偵察群前去偵察。

被緊急召回的一條輝，作戰中利用導航電訊偷看電視實況轉播選拔。將敵艦兩艘擊沈後，敵軍撤退，使得戰況解除，於是大家不約而同的將頻道調到電視選拔轉播台。入圍決賽的有姬娜、林明美、浩美、朵麗斯、梨安娜及夏米斯等六名，最後由林明美出線奪得后座。此時在臣特帝軍的布利泰艦對收到的記錄作分析，發現地球的音波武器（歌）威力驚人，臣特帝軍人聽到了此訊號後，竟然會失去戰鬥意識而無法作戰。於是決定再作詳細的調查，而不急著將超時空要塞擊落。

第五章 愛的演唱會



在一次一般的巡航任務中，柿崎中彈，輝命令柿崎返回母艦修理，卻遭未沙責罵輝不守崗位，輝對應宇宙中不比地球大氣層內，機體一有被損，駕駛員立刻就會死亡。而未沙身在安全的地方，完全不知道駕駛員的危險。羅伊適時調解此事件，柿崎得以安全返航。

隔日是林明美的初次演唱會，正當林明美開始演唱時，擴音器傳來警告聲響，超時空要塞進入變形狀態，演唱會被迫停止。

此次敵人以正面全面來襲，我方由於開發出新型機種 SSP －1及 SDP －1，使得近身纏鬥威力大增，可輕易地在 15 回合內將來襲敵軍全滅。不過此次敵方重點是潛入超時空要塞內部做調查，一條輝發現隨即進入艦內攻擊潛入的敵機。潛入的敵機到處破壞，把演唱會場攪亂，許多男女彼此四散逃逸，臣特帝士兵親眼目睹可怕的景象，艦內竟然男女互相居住在一起，這對外星人而言是個可怕的經歷。因重力系統被破壞，因而失去重力，慌亂之中一條輝巧合的救到林明美，但因煞車故障而衝入倉庫內，卻也被關在倉庫之中。

此時超時空要塞開動主砲將來襲戰艦擊沈，而潛入艦內的機群也全部撤退，化解了一場危機。

第六章 林明美

一條輝與林明美發現身困密封倉庫，卻也處之泰然，在鋸斷水管獲取飲水的同時，明美興起淋浴的念頭，於是輝建立起克難浴室，圓了明美的念頭。



林明美在倉庫內淋浴一景

羅伊、麥克、柿崎、未沙等人擔心一條輝，找尋了數天。

已經被困了數天的一條輝與林明美，閒談中聊到自己的夢想，明美的夢想是能夠站在台上唱歌，當然這個夢想已經實現了。閒談中也談到對家人的思念，突然話鋒一轉，輝問明美是否有男朋友？明美否認，聲稱那只是演戲；此時明美反問輝是否喜歡她，並要求輝吻她，就在輝吻明美之際，倉庫的牆壁打開了，一群記者衝了進來，得救的同時，花邊新聞也傳遍開來。

由於一條輝擅自改變航線，攻擊非任務內之敵軍，軍法審判結果，在寢室內反省一個月，不可擅自離開。雖然輝被處罰，卻因這次機遇而結識了林明美，是福非禍。

一天，一條輝接到電話，至中央公園與林明美會面，帶她四處玩、咖啡屋、電動玩具店、花店、電影院、宿舍，最後到瞭望台。瞭望台上林明美訴說心中的壓力，望著玻璃外的星空，而有想去太空看星星的希望。此時一條輝有兩種選擇：（分段劇情的選擇點）

（1）好！現在就帶妳去。

（2）不！等戰爭結束之後。

〈選擇一〉

一條輝偷偷的帶林明美搭乘戰機外出，並欣賞土星的星空，就在此時早瀨未沙帶著林凱夫前來找尋一條輝及林明美，突然敵軍來襲，目的是活抓地球人帶回去調查。羅伊前來支援，在友機支援下，支撐五回合後，一條輝、林明美、早瀨未沙、林凱夫及羅伊皆被臣特帝軍俘虜。

〈選擇二〉

由於超時空要塞的通訊器損壞，無法掌握敵軍行蹤，於是早瀨未沙自告奮勇登上偵察艇外出偵察，另一方面也證明自己並非只敢躲在安全地方作戰。一條輝、麥克、柿崎等人受命保護偵察艇，此時敵軍來襲，目的是活抓地球人帶回去調查。在友機支援下，支撐五回合後，一行人還是被俘。

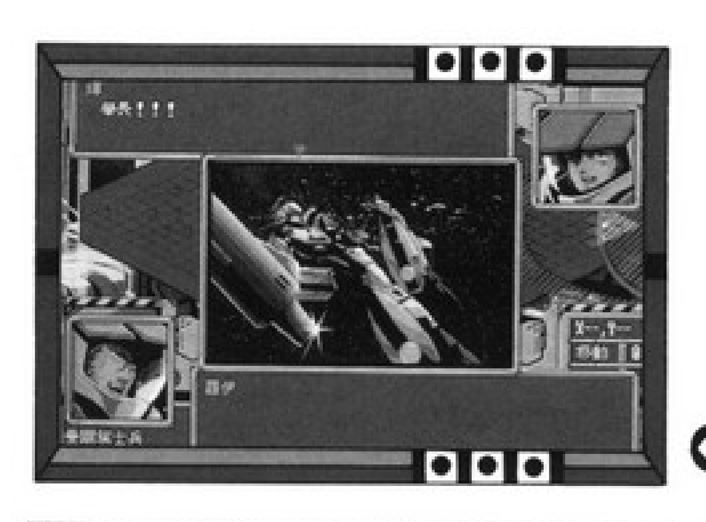
第七章 第一類接觸

布利泰透過翻譯器詢問俘虜，有關於地球男人與女人共同生活的事情，因爲在他們的世界中，男女是彼此分開且相互敵對作戰。接著，布利泰被告知地球人爲男女以共同製造方式製造出下一代，而非如臣特帝或曼爾族一樣以無性生殖來製造下一代。於是命令俘虜示範製造方式。一行人於是被迫表演接吻，遂令在場的臣特帝人驚嚇不已。

一行人被囚於在俘虜室中，正好曼爾族進攻臣特帝軍，一行人伺機逃亡，一路上用吻嚇退不少追兵，終於逃出臣特帝戰艦。

伊集院義一組織突擊中隊前往救援，此時左有三群曼爾族機群，右及下方有臣特帝軍追擊，在我方脫離包圍的同時，可先擊沈臣特帝軍戰艦，並利用曼爾族軍隊來牽制臣特帝軍的追擊，在我方戰機接應下，便可順利完成救援任務。

但是在救援中，羅伊不幸遇襲身亡，而一條輝與早瀨未沙的座機墜入地球。



羅伊不幸被襲身亡

第八章 調查地球

一條輝與早瀨未沙確認降落地點是地球後，便四處探索。隨後發現地球已經被臣特帝軍在一瞬間全部消滅。未沙爲之沮喪、害怕，輝適時予以打醒未沙的迷惘，並堅信超時空要塞的人一定可以再重建地球。

在首腦哥魯看過布利泰的報告記錄後，確認這個地球文化就是他們所懼怕的神秘文化，而地球文化中還有一項文化叫做歌，而這種歌的文化可以用來拉近男女之間的關係。哥魯決定一定要消滅這種危害臣特帝軍生存的文化。

一條輝發現奇怪的建築，進入內部之後，未沙找到一塊金屬板，上面的文字寫著：

「在很久以前，有一個叫做馬卡羅的宇宙文明…那是利用遺傳因子的工程理論發展而成，個別培育出男人與女人，並繁殖下一代…但是戰爭使他們分裂成男人（臣特帝）和女人（曼爾軍）兩方…而戰爭波及無辜，爲了尋求安定祥和的生活，因此部份的人們便逃到這個地球來…」

在解讀有限的狀態下，未沙決定帶回艦上解讀

在地球共同生活之下，一條輝和早瀨未沙之間產生了感情。一天，他們發現超時空要塞降落在地球上，通訊後與母艦會合，但曼爾軍卻派大批部隊攻擊，擊退敵軍攻擊之後，莉亞向未沙確認羅伊的死訊後悲傷不已。在這場曼爾軍攻擊行動中，曼爾軍的首席戰鬥員瑪莉亞，在擊落柿崎後，找麥克單挑纏鬥。敗戰後心有不甘，遂縮小體型，潛入超時空要塞中，找尋麥克復仇。


曼爾族所有的巨大要塞

布利泰艦隊內部因爲體驗地球文化，而失去戰鬥意識，又鑑於首腦哥魯一定會將接觸過地球文化的份子全數消滅，艦隊司令布利泰在全盤考量之下，決定與地球停戰。

第九章 愛・還記得嗎

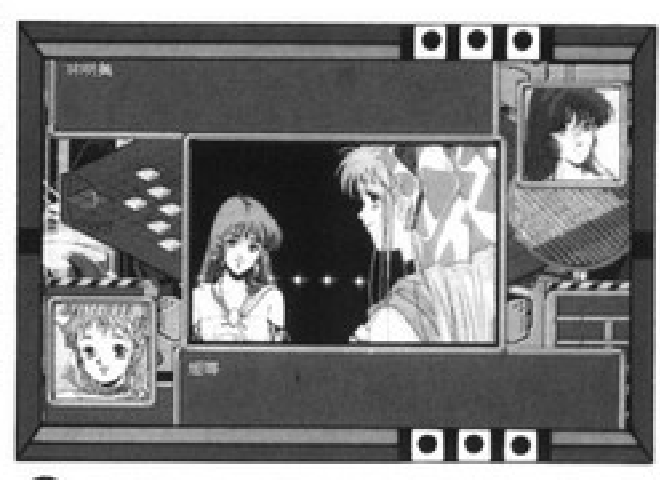
艦長布魯諾接受了布利泰艦隊停戰要求，也知道因爲林明美的歌聲喚醒了他們的記憶；便決定重新教育他們，讓他們認同地球文化。

回到母艦的一條輝，在一號停機坪遇到圭，圭爲了保護姬娜，再三請求駕駛 VF － X3，輝答應了。電動玩具場中，麥克與瑪莉亞以電動玩具決鬥，麥克將瑪莉亞擊敗後，約瑪莉亞在中央公園約會。瑪莉亞在公園以小刀與空手的麥克決鬥輸了之後，在麥克的吻及感情打動之下，答應與麥克結婚。在徵求一條輝與艦長的同意後，在簽訂停戰協定會場的同時，舉行這場跨種族、文化的世紀婚禮，並且由艦長主持証婚。

哥魯的巨型要塞決定消滅所有的地球文化，於是傾全力進攻地球，決戰前夕，林明美在一條輝的宿舍內向一條輝示愛，無奈爲時已晚，一條輝早已心有所屬（早瀨未沙），這時未沙出現，拿出翻譯好的金屬板上的歌詞，央求林明美在決戰中演唱。林明美在情感失落的打擊下，拒絕唱未沙所翻譯的歌詞並奪門而出。在未沙的請求下，輝四處找尋明美的蹤影。

哥魯的艦隊開始攻擊，而曼爾軍的要塞也出現，於是三方面交叉相互攻擊，在缺乏明美的演唱下，暫時決定由姬娜代表演唱，但是效果並不是很好，戰況十分混亂。

在這的同時，輝走到昔日常和明美約會的地點－瞭望台。果然見到明美在低聲啜泣，在一條輝曉以大義之後，明美瞭解到，雖然她失去了一條輝個人的愛情，但是對歌唱的熱愛、對人們的


林明美：「接下來就交給我來唱，讓我來爲大家加油！」



熱愛是永遠的，終於答應演唱『愛・還記得嗎』這首歌曲。

林明美趕到艦橋，姬娜將麥克風交給明美，這時候艦橋將所有的通訊頻道打開，全力放送明美的演唱實況。

受到林明美演唱的影響，布利泰決定加入超時空要塞作戰的行列中，爲超時空要塞護航，因爲他們聽到那首金屬板上所改編的歌曲之後發現，這一切的戰亂都是哥魯．波多沙所造成的，所以決定要和地球共同作戰，摧毀哥魯機動要塞，以求和平的來到。

此時布利泰艦隊出現在右下方，而曼爾軍也有部份艦隊投靠地球，並且一起協同作戰。就在友軍的護航之下，超時空要塞衝進敵群，敵群在明美的歌聲中潰敗，一條輝也衝進哥魯的巨型要塞中，將哥魯擊斃。

超時空要塞艦橋上的人們都鬆了一口氣，莉亞問未沙這首歌曲倒底什麼樣的歌，有著如此大的威力。未沙笑著回答說：只是一般的流行歌曲而已，一首幾萬年前流行於外星人世界的情歌。


一條輝對哥魯的巨型要塞做最後的一擊

漫長的戰爭終於結束了，超時空要塞以文化及歌曲的力量，擊敗了臣特帝軍及曼爾軍的攻擊，也拯救了地球人類。超時空要塞上這群爲希望而戰的鬥士，終於在平息了戰亂後回到地球，也重建了荒廢已久的家園，而超時空要塞也成爲維護地球文化的象徵。

後記

綜觀整體劇情來看，Family Soft 將超時空要塞電視版及劇場版的劇情融合的相當不錯，值得讚賞；部份劇情中文翻譯不當，是中文版令人遺憾的部份。在圖形上的畫風忠於美樹本晴彥的風格，很適合喜歡超時空要塞卡通的玩家的遊戲。

超時空要塞登場人物

附錄 1 各章的戰鬥條件一覽表

序章：超時空要塞—出擊

勝利條件

(1)擊沈敵軍戰艦

(2)防衛 15 回合

失敗條件

(1)超時空要塞被擊沈

(2)一條輝被擊落

☼回合限制：15 回合　☼地球統合軍：7 大隊

☼臣特帝軍：13 大隊

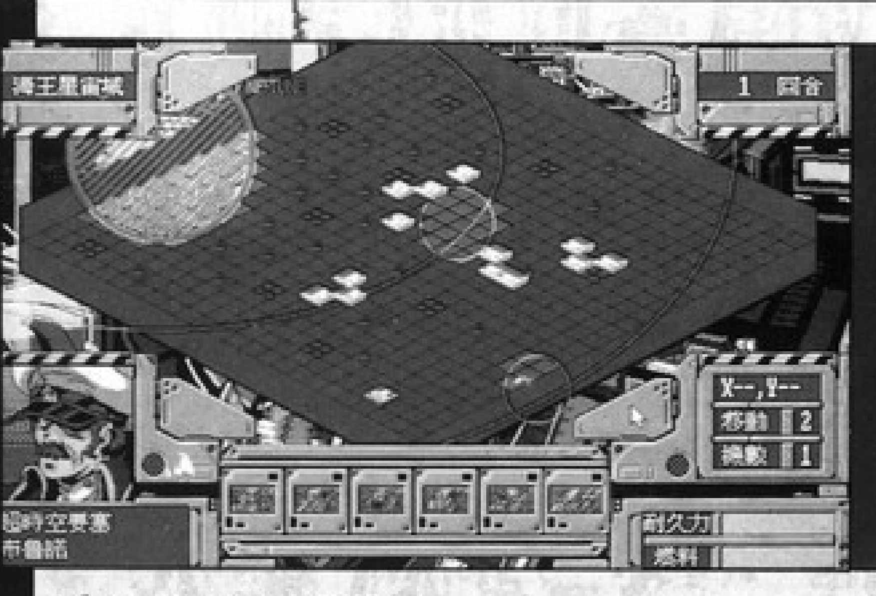
〔初期戰場配置〕

(1)統合軍：	超時空要塞	一艘
(2)臣特帝：	7018 安特斯艦隊	
	（布利泰 7018）	一艘
	指揮用戰艦	兩艘
	標準戰艦	四艘
	創峰隊	五隊

〔簡易攻略〕

臣特帝軍左右夾擊，我方放出戰鬥機群，先對付左右兩方的機群，約在第四回合時，超時空要塞的主砲可以發射，此時便可伺機發射主砲攻擊。以對艦攻擊飛彈攻擊敵母艦是很容易擊落的。隨時注意補給彈藥、生命及機數，可以全滅下方兩艘戰艦爲目標，只要防衛到第 15 回合結束即可過關。此關不建議全滅敵軍。

第二章：超時空要塞—攻擊開始



勝利條件
(1)消滅所有敵軍
(2)擊沈敵軍戰艦 **4** 艘

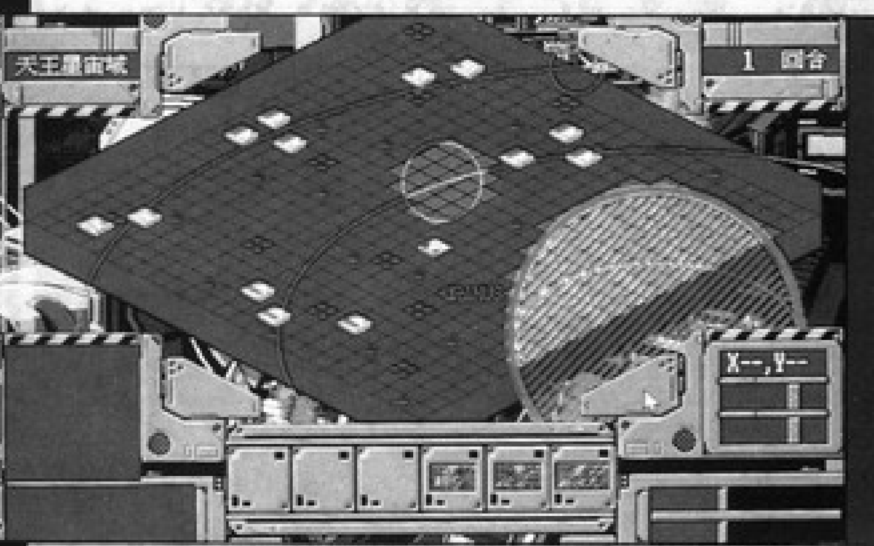
失敗條件
(1)超時空要塞被擊沈
(2)一條輝被擊落

☼回合限制：無限制　☼地球統合軍：7 大隊
☼臣特帝軍：13 大隊

〔初期戰場配置〕
(1)統合軍：超時空要塞　一艘
(2)臣特帝：指揮用戰艦　四艘
克姆吉大隊　一隊　創峰隊　八隊

〔簡易攻略〕
由於沒有回合限制，可先將戰鬥機群逐一消滅，一樣採圍毆方式，兩、三機群以長程對艦飛彈攻擊敵機群，當一有受損或長程飛彈用盡時，便返回母艦補給。母艦慢慢移動到敵戰艦前，敵戰艦會放出機群，注意攻到對方戰艦時，長程對艦大型雷爆彈的數量要夠，因爲它們對戰艦的殺傷力很大，兩發便可結束一艘指揮用戰艦及標準戰艦。

第三章：米奧小隊ーーーーー



勝利條件
(1)消滅所有敵軍
(2)與敵軍戰鬥至 **10** 回合

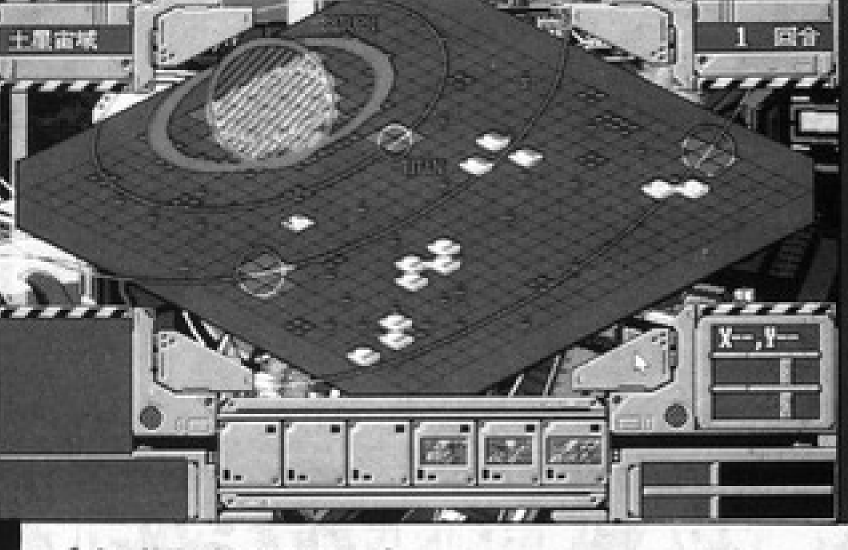
失敗條件
(1)超時空要塞被擊沈
(2)一條輝被擊落

☼回合限制：10 回合　☼地球統合軍：9 大隊
☼臣特帝軍：12 大隊

〔初期戰場配置〕
(1)統合軍：超時空要塞　一艘
(2)臣特帝：標準戰艦　四艘
克姆吉大隊　一隊　明智隊　三隊
創峰隊　五隊

〔簡易攻略〕
敵方分三方包夾我艦，我方母艦可以朝下方慢速移動，目的可以不必將敵艦全滅，只要注意來襲的機群即可。

第四章：MACROSS小姐



勝利條件
(1)消滅所有敵軍
(2)擊沈敵軍戰艦 **2** 艘

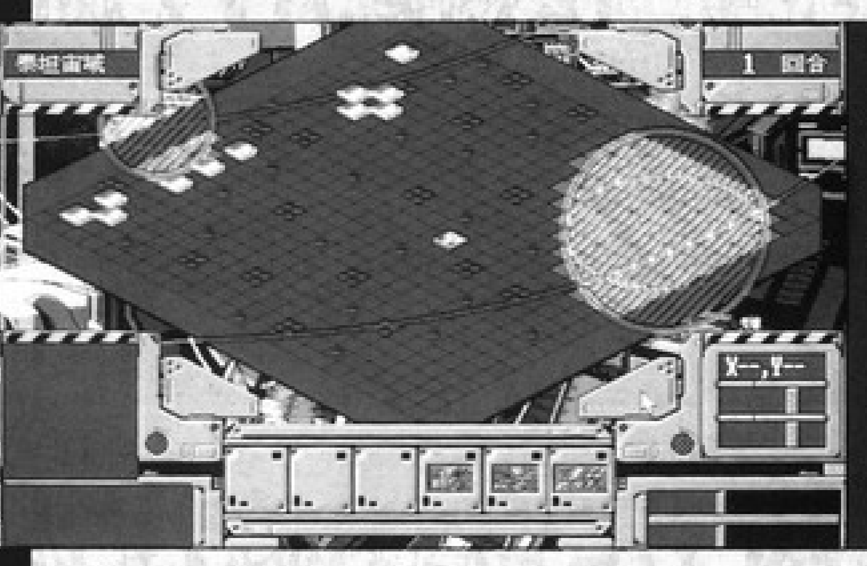
失敗條件
(1)超時空要塞被擊沈
(2)一條輝被擊落

☼回合限制：無限制　☼地球統合軍：9 大隊
☼臣特帝軍：12 大隊

〔初期戰場配置〕
(1)統合軍：超時空要塞　一艘
(2)臣特帝：標準戰艦　兩艘
青風隊（瓦雷拉 **25258** ）　一隊
明智隊　三隊　創峰隊　六隊

〔簡易攻略〕
這關沒有回合限制，而敵方只有戰艦兩艘，將之擊沈即可過關，玩者可利用此關練功，注意練功時應避免有座機被擊落，並勤加補給彈藥。

第五章：愛的演唱會



勝利條件

(1)消滅所有敵軍

(2)防衛 15 回合

失敗條件

(1)超時空要塞被擊沈

(2)一條輝被擊落

☼回合限制： 15 回合　☼地球統合軍： 9 大隊

☼臣特帝軍： 15 大隊

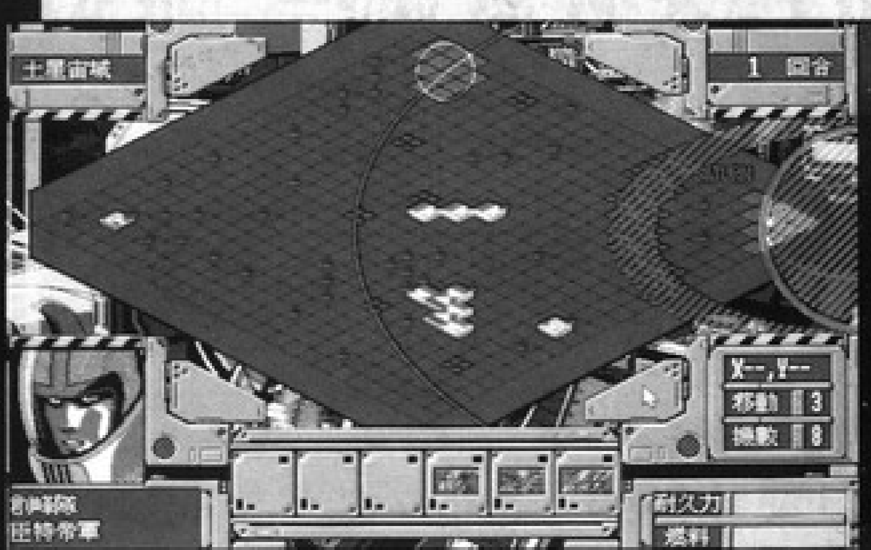
〔初期戰場配置〕

(1)統合軍：	超時空要塞	一艘
(2)臣特帝：	7018 安特斯艦隊	一艘
	明智隊	七隊
	創峰隊	三隊

〔簡易攻略〕

此次敵人雖正面來襲，難度卻不高，可輕易的在 15 回合內將來襲敵軍全滅。若是有積極的開發武器，新型機種 SSP －1及 SDP －1應已出現，此兩種機型使得近身纏鬥威力大增，在適當時候可近身戰鬥快速消滅敵一機隊。

第六章：林明美





勝利條件

(1)消滅所有敵軍

(2)支撐 5 回合

失敗條件

(1)超時空要塞被擊沈

☼回合限制： 5 回合

☼地球統合軍： 9 大隊

☼臣特帝軍： 11 大隊

〔初期戰場配置〕

(1)統合軍：超時空要塞		一艘
帕米里恩大隊（一條輝）		一隊
史卡洛大隊（羅伊）		一隊
(2)臣特帝：標準戰艦		一艘
明智隊	四隊	
創峰隊	三隊	

勝利條件

(1)消滅所有敵軍

(2)支撐 5 回合

失敗條件

(1)超時空要塞被擊沈

(2)一條輝被擊落

☼回合限制： 5 回合　☼地球統合軍： 9 大隊

☼臣特帝軍： 9 大隊

〔初期戰場配置〕

(1)統合軍：超時空要塞		一艘
帕米里恩大隊（一條輝）		一隊
布蘭大隊（伊集院義一）		一隊
(2)臣特帝：標準戰艦	一艘	
明智隊	四隊	
創峰隊	三隊	

〔簡易攻略〕

此關相當簡單，只要受困的兩機隊全力朝母艦移動，母艦亦派機隊救援即可過關。當然在移動的同時可別忘了將長程飛彈送給對方當紀念品。

第七章：第一類接觸

勝利條件

(1)消滅所有敵軍

(2)支撐 10 回合

失敗條件

(1)超時空要塞被擊沈

(2)一條輝被擊落

☼回合限制： 10 回合 ☼地球統合軍： 9 大隊

☼臣特帝軍： 11 大隊 ☼曼爾軍： 3 大隊

〔初期戰場配置〕

(1)**統合軍**：超時空要塞 一艘

(2)**臣特帝**： **7018** 安特斯艦隊一艘

標準戰艦 三艘 克姆吉大隊 一隊

明智隊 三隊 創峰隊 三隊

(3)**曼爾軍**：瑪莉亞隊

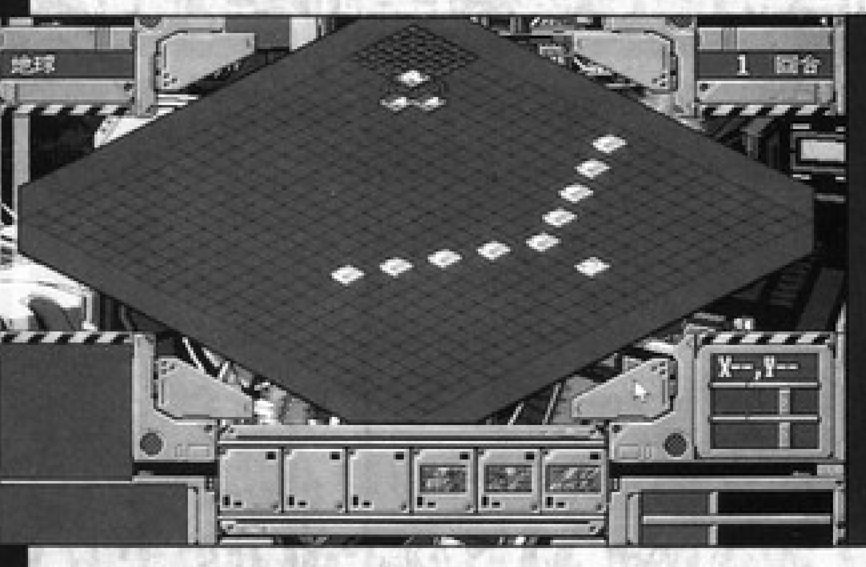
（瑪莉亞 **639** ）一隊

機動隊（曼爾軍士兵）兩隊

〔簡易攻略〕

在我方脫離包圍的同時，可先擊沈臣特帝軍戰艦，並利用曼爾族軍隊來牽制臣特帝軍的追擊，在我方戰機接應下便可順利完成救援任務。

第八章：調查地球



勝利條件

(1)消滅所有敵軍

(2)支撐 10 回合

失敗條件

(1)超時空要塞被擊沈

(2)一條輝被擊落

☼回合限制： 10 回合 ☼地球統合軍： 11 大隊

☼曼爾軍： 15 大隊

〔初期戰場配置〕

(1)**統合軍**：超時空要塞 一艘

史卡洛大隊（一條輝）一隊

帕米里恩大隊（麥克）一隊

(2)**曼爾軍**：親衛隊（堤瓦 **3565** ）一艘

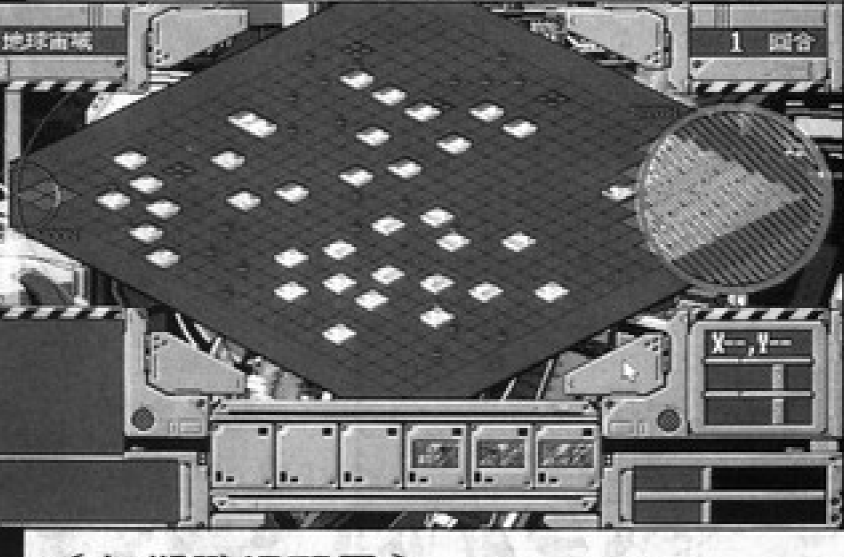
瑪莉亞隊 一隊

機動隊 八艘

〔簡易攻略〕

此關筆者感到奇怪，除了新型機種 VF － X4 出現之外，其餘各機隊全部被換上 VF － 1 型戰機，並且無法換裝高級機種，不曉得是不是 BUG 。因此攻略重點爲避免太多的戰機被擊毀，多採用長程攻擊模式， VF － 1 與機動隊作近身戰是極爲吃虧的，注意加強補給，穩紮穩打，不要落單，應可在 10 回合之內將敵軍全滅。

第九章：愛．還記得嗎



勝利條件

(1)消滅所有敵軍

(2)超時空要塞移動至 **X3** ． **Y21** 處擊沈臣特帝軍旗艦『機動要塞』

失敗條件

(1)超時空要塞被擊沈

☼回合限制：無限制 ☼地球統合軍： 11 大隊

☼臣特帝軍： 20 大隊 ☼曼爾軍： 15 大隊

〔初期戰場配置〕

(1)**統合軍**：超時空要塞 一艘

史卡洛大隊（一條輝） 一隊

（第三回合加入出現在超時空要塞前）

7018 安特斯艦隊（布利泰 **7018** ）

一艘（第七回合加入）

明智隊（臣特帝軍士兵） 二隊（第七回合加入）

創峰隊（臣特帝軍士兵） 一隊（第七回合加入）

中型砲艦（曼爾族大隊長）一艘（第七回合加入）

機動隊（曼爾軍士兵） 三隊（第七回合加入）

⑵臣特帝： 645 保德魯艦隊

（哥魯波多沙）	一艘
指揮用戰艦	四艘
大型戰艦	一艘
標準戰艦	三艘
雄正號（臣特帝軍士兵）	一隊
葛拉隊（臣特帝軍士兵）	一隊
明智隊	五隊
創峰隊	四隊

⑶曼爾軍：基幹艦隊（莫爾） 一艘

大型戰艦（曼爾軍士兵）	兩艘
中型砲艦（曼爾族大隊長）	四艘
機動隊	八艘

〔簡易攻略〕

此關敵人雖然爲數衆多，卻是呈三國分立，彼此牽制，臣特帝軍與曼爾軍的主力是彼此相向對轟，我方可利用此一地利，先將向我方進攻的敵軍（含臣軍及曼軍）消滅，再逐步蠶食敵方邊境勢力，等到救援軍（第七回合）來臨時，便可充分運用我方曼爾軍部隊，由敵曼爾軍後方攻擊，很快的可以收拾曼爾軍戰艦，再配合我軍及我臣特帝軍戰機隊，慢慢縮小包圍圈，先擊落敵戰艦（保德魯艦隊例外）以減少其放出來的戰機，最後便可擊毀保德魯艦隊，欣賞結束畫面。附帶一點，保德魯艦隊的防護力很厚，差不多要廿發左右的對艦雷爆彈才能擊毀，其主砲數量無限並且會放出戰機及戰艦，作縮小包圍時要特別注意。

附錄 2 我方部隊名稱表及其出現回合

我方部隊名稱表	部隊出現戰場	可換裝機種
超時空要塞	1 ～ 9	SDF-1
史卡洛大隊	1 ～ 8 9 （第三回合）	VF-1 SPP-1
阿波羅大隊	1 ～ 9	VF-1 GBP-1 SPP-1
天使大隊	1 ～ 9	VF-1 GBP-1 SPP-1
布蘭大隊	1 ～ 9	VF-1 SPP-1 SDP-1
羅斯大隊	1 ～ 9	VF-1 SPP-1 SDP-1
比亞大隊	1 ～ 9	VF-1 SPP-1
帕米里恩大隊	3 ～ 9	VF-1 SPP-1
摩斯大隊	3 ～ 9	VF-1 SPP-1
斯雷特大隊	8 ～ 9	VF-X4
綠色大隊	8 ～ 9	VF-X4
7018 安特斯艦隊	9 （第七回合）	勇士 5631 號
創峰隊 * 2	9 （第七回合）	創峰號
明智隊 * 2	9 （第七回合）	明智號
曼爾族中型砲艦	9 （第七回合）	中型砲艦
機動號隊 * 3	9 （第七回合）	機動號

百戰天龍 秘技篇

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

面額	3.5 元	酬費	350 元，另贈雜誌一期
面額	5 元	酬費	500 元，另贈雜誌一期
面額	9 元	酬費	900 元，另贈雜誌一期
面額	12 元	酬費	1200 元，另贈雜誌一期



明星志願—屬性修改法

在公司內同時按下 Ctrl + A + E + X + 8 + L 六個按鍵，即可修改明星，公司等等一切遊戲中的屬性，但是請勿改的太誇長，以免造成遊戲短路！

●普鳥

魔法世紀II—三密技



一、首先按著Ctrl鍵不放，然後再不斷地依序按 M 、O 、N三個鍵，每一遍 M 、O、N 就可加二千元的金錢。

二、一樣按著Ctrl鍵不放，然後依序鍵入 A、M、F 則敵人全滅。

三、能力提昇法：一開始，先將所有的魔法部隊、醫護兵、咒術師等，提昇等級到可用攻擊、防禦、智力提昇等法術，然後就可開始施展了。

例：首先，先將所要提昇能力的部隊移到法師的附近，然後加該隊的防禦力，使用一次會提昇十點防禦力，二次就增加二十點，依此類推，直到你不想加爲止，你就會發現此部隊到了防禦提昇的回合結束後，只會往回扣十點，所以就是像智力

這種難提升的能力也能很快地增加。

P.S. ：①密技一必須在戰鬥中查看自己部隊的狀態時按鍵

②轉職後，部隊所加的能力會消失

●小豆豆

殖民帝國一移民速增法



各位玩家在建設領地時，是否感到人力不足，而倍感煩呢？別擔心，現在只要先開啓秘技選單（不懂請參閱軟體世界第 72 期）後，再進入領地畫面， 按T鍵一下，便會增加自由移民一人，只要再加以教育，能成爲專業人士，爲建設殖民地盡一份心力。

●賴明芳

魔鬼推銷員必勝密招



一、進行不道德交易：在進入客人店鋪後，按”推銷貨品”及F10。這項密技可增加推銷成功率，但學職屬性下降。

二、電腦與人對調控制：在下一個隊手的主菜單出現前按著 F1 。

三、猜拳必勝法：當遇上瘋子時按 F2 ，那樣不論勝敗都可以繼續前進。

● Top Sales

幽浮二代一深海出擊閃電戰法



由於幽浮二代的戰鬥地圖比一代大的多，因此有時一場大戰可能得耗掉玩家一天的時間才能分出高下，現在取巧的秘技來了！先耐心的打一場好戰，最好阻殺、捕獲異形數量與戰利品都很不錯，接下來在下次進入戰鬥場景後，同時按下Ctrl + C兩個鍵，奇妙的事發生了，你會發現戰鬥會馬上結束，而且戰果報表和上一場戰爭一模一樣，如此一來，不用多久XCOM中隊便能組成壯盛的軍容了！

●草藥農場

遠離地球終極秘技



Sierra 在去年所推出的「大作」—遠離地球（ OUTPOST ），是一套難度與複雜度均高的作品，但只要擁有一下的蜜錢……不，是密鍵，準讓殖民地人人過著幸福快樂的日子：

Ctrl + F8	獲得人民熱烈的喝采與綿延不斷的景仰。
Ctrl + F9	使質量加速器意外不斷。
Ctrl + F10	召喚各種型式的災難。

Ctrl + F11 獲得無限的資源。

Ctrl + F12 提高或降低殖民地人民的士氣、教育水平及犯罪率。

●太空威利

叢林出擊— Jungle Strike 之無敵戰機



600

自73期刊出沙漠出擊無敵密技後，現在在沙漠出擊二代—叢林出擊中也找到了類似的密技—在進入遊戲主畫面後，按下 Esc 鍵叫出主選單，依序輸入 CHICKEN 這七個鍵後（一代爲 WATERFALL），按下 ENTER 鍵後再按 Esc 鍵離開，從此便不用擔心被敵人打中，或彈藥、油料短缺的問題，另外，功能鍵 F12 可作爲密技是否使用的開關。

●草藥農場

Cannon Fodder 瞬間過關秘法



350

進入戰場後叫出地圖畫面，按住鍵盤左下角的 Ctrl 鍵不放，再依序輸入 FODDER 這六個鍵，你會發現畫面四周出現白框，離開地圖畫面回到戰鬥場景，這時只要按下 ENTER 鍵，螢幕上會出現斗大的 MISSION COMPLETE ！的字眼，並有語音告訴你任務完成了，眞是令人快樂無比！

●草藥農場

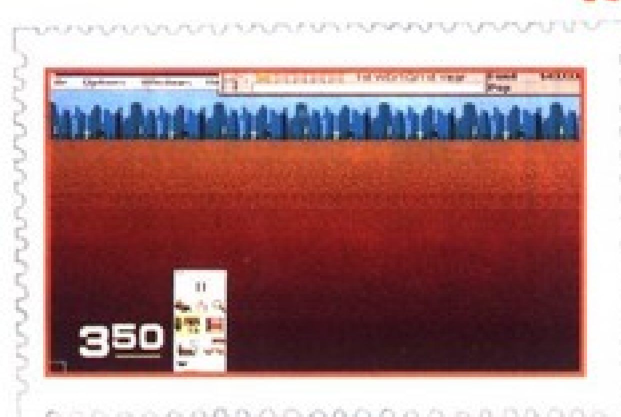
地獄戰機 INFERNO 無敵秘技


500

當任務發進後，在座艙內時按住鍵盤右邊的 Shift 鍵不放，再輸入 LOLIFE 這幾個鍵，在儀表板下方便會出現 CHEAT ENABLE的訊息，這時不但你的戰機會變成無敵，連武器也是無限量供應，帥吧！另外，當找到戰鬥艙時，使用 Alt ＋ P 鍵來暫停，並輸入 1 到 7 任一個數字鍵，便能獲得對應的武器，酷吧！

●巴拉松

模擬大樓 Sim Tower 資金加倍法


350

在建造新大樓時，遊戲預設給玩家的資金是200萬元，但只要在開始建造之前，將滑鼠框移到地圖視窗左下角的地方（如圖，記的要用條棒來捲動），再按下滑鼠左鍵，資金便會忽然變成400萬元，有了雙倍的資金，要達成萬丈高樓平地起的夢想就容易多了！

●小蟲



遊戲獵人

卒業

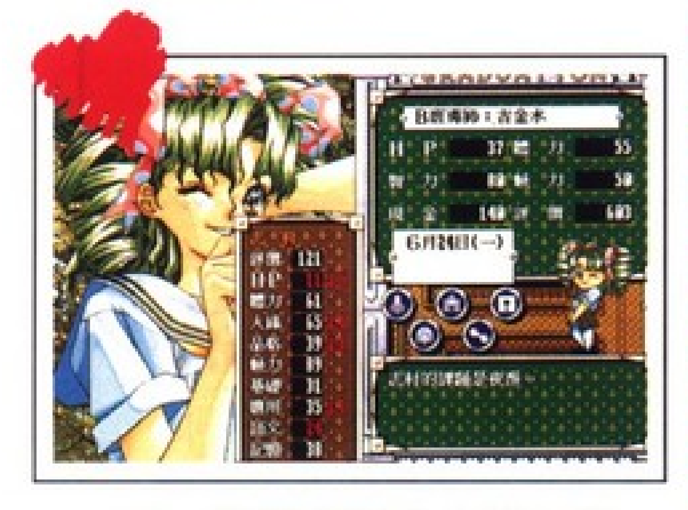


●出版公司／華義國際

■本文作者／T.M.C



記得幾年前在日本曾推出了一款以美少女爲主角的養成遊戲—卒業。它是以一間私立女子高校爲背景，而你則是扮演一位甫踏出校門的菜鳥老師；所受派的任務是接手五位類型迥然不同的問題學生，如何在短短一年的時間裏，將每位學生塞進一流大學的窄門，是本遊戲的終極目標，這個簡短而鮮明的劇情架構，對於國內多數的玩家應該是陌生且新奇的，接下來我們就來看看它的特色吧！

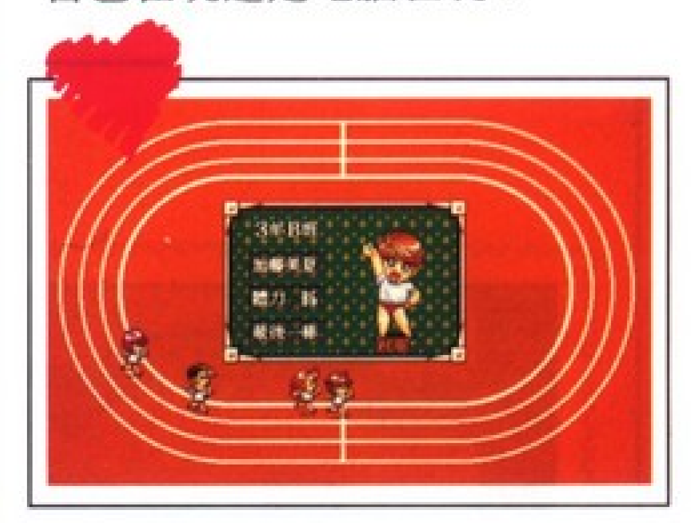


98 的遊戲最令人稱頌的一部份，就屬美工的精湛表現了，除了畫面的精緻度不說，在配色與技巧更是有其獨到之處，使玩家莫不受之所震撼，卒業雖然是 3 年前的作品，但它在這方面的造詣依然勝過許多國內廠商近來的成品，更令人吃驚的是，它相較今日 98 上的諸遊戲也使人有相去不遠之感，無怪乎它能夠在 98 的世界裏稱王稱霸、歷久不衰。

不過除了新鮮的劇本與優良的畫質令人嘉許外，其餘部份的表現，以現今的眼光看來，似乎稍嫌簡陋。首先從動畫談起，雖然卒業擁有傲人的美工群，但整個遊戲的畫面多以一幅幅靜態的圖片串起來，而少有連續的動作，不可否認的，它的確畫的很精美，但在這個講求擬眞的社會裏，玩家似乎更希望遊戲走向能更生動活潑、豐富多變。



至於安排課程方面，因爲遊戲中共有五位主角，而玩家每次（三天爲一個 cycle ，一星期分二個時段，星期天休息）只能督導（殘害）一位學生，故其他四位只好自生自滅，哦！不，是自動自發，按照「電腦」所排的課程去執行（沒錯！不要懷疑，是依電腦設定的課程，而你完全無法干預）更懸疑的一點是，其中有許多課，如：烹飪、兜風、教堂…等都不是你自行設定時，可以排入的，你只會有少得可憐的 14 種選擇（其中泰牛還非得假日才能執行）所以，搞不太懂是自己在玩還是電腦在玩？



除了課程部份的設計外，因爲清華女子高等學校是一所強調五育並重的高中，所以在學業之餘，你還必須加強學生在各方面的才華，而學校也會舉辦一些熱鬧的才藝、體能競賽，像班際比賽、清華祭…雖然在參與的過程稍類似「美少女夢工廠」系列的豐年祭，但其在刺激度與變化度顯然遜色許多，且當你的子弟兵榮幸（僥倖）獲得第一名或滿分時，也沒有後續動作，如：頒獎表揚…等，使玩家有丈二金剛摸不著頭之感。



在課業壓力高居世界第一的日本，學生似乎總是和考試形影



不離，故評量也是本遊戲的一個重頭戲。筆者個人相當欣賞它將考試中，學生們搔首苦思與回答時可愛的表情展現得十分有趣，此外，學生們五花八門的答案也令人拍案叫絕，不過在題目方面，筆者卻有些小意見，當中有的題目有廣告之嫌不說，在同一次考試中竟然會出現完全相同的問題，更誇張的是，有人前次答對，第二次卻答錯，另外，學生在某方面（如：反應、背誦…）的程度較好或整體的能力較佳，都不保證考試時相關考題的成績會優於其他人，這不知是代表考試的可信度太差，還是暗喻「運氣勝過實力」。



因爲遊戲中五位同學都是問題學生，所以身爲師長的你還需適時（也就是學生產生問題時，因爲平常說也沒用）給予正確的輔導與心理建設。在卒業中關於精神層面的課程分爲二種，一是平常上課時間用來耳提面命的個人面談，另一種則是課後時，用來幫學生解決疑難雜症的，除此之外，還有一項頗特別的指令－巡查（乖乖，當起包青天來了），它主要的功用是可了解學生在校外的情況，並使那些迷途的羔羊能找到回家的路。雖然在說明書中寫到，身爲老師應懂得何時



要親切，何時要嚴格，可是在玩過遊戲後，敝人感覺對於那五位桀驁不馴的學生，只能採甜言蜜語攻勢，如果你錯想擺出老師的威嚴，只會遭致反效果，還有一點，敝人覺得較奇怪的是，當那些學生在聆聽你的教誨而知曉大義後，提高的屬性不是品格、智慧…等相關的屬性，而是人緣？對於這個設計，小的實在駑鈍，無法參透其間的奧秘。行筆至此，突然有一個感想，如果利用課堂時間面談也就算了，有時還必須賠上晚上、禮拜天，當我 24 小時全年無休啊！眞令人不得不說一聲，老師您眞偉大。

卒業在音效（樂）的表現，可堪稱有一定的水準，除曲風柔和外，用最普通的聲霸卡也能聽到開頭的語音，可惜，如果最後結局也能配上語音就更完美了。



撇開聲光效果不談，玩 GAME的人最關心的就非配備要求莫屬了，卒業在這方面的要求是非常仁慈的，只要你有一台 386 的電腦與 2RAM 的記憶體，即可一同加入「傳道、授業、解惑」俱樂部。

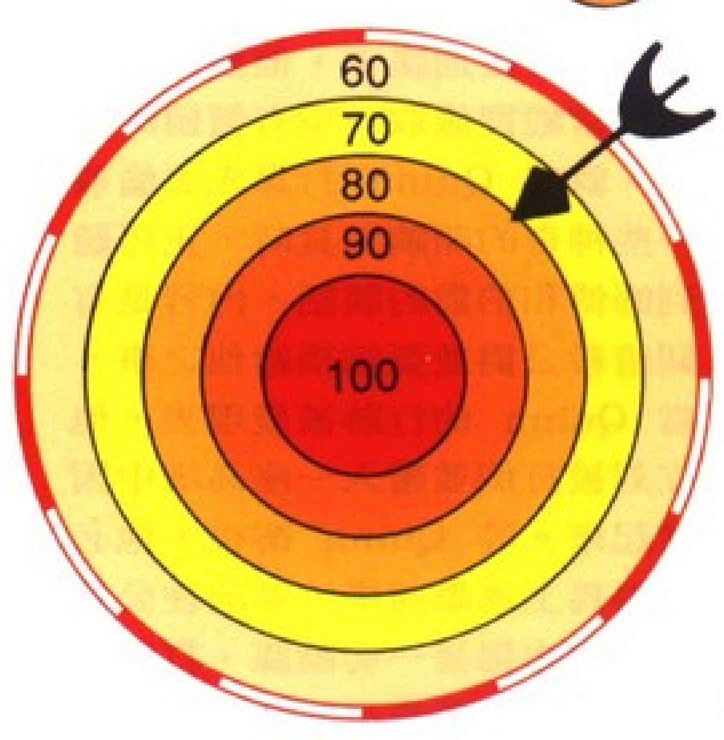
縱觀上述的評論，筆者似乎以太刻苛的眼光來評斷它，畢竟用現在的眼光來看數年前的作品是不公平的。不過，即使筆者附予它那麼多負面的評價，但我仍覺得光遊戲的創意與那一幀幀動人的圖畫就値得我們玩它一遭了。



群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
日本老牌的養成遊戲。以現今標準來看遊戲略顯過時，不過美工的水準依然勝過國內許多廠商，如能在一些設定上加強，遊戲會更有特色。	 畫工細膩的靜態圖形，顯示出美工驚人的功力，遊戲與同類型的美少女夢工廠系列相較，無論在畫面、變化性上都毫不遜色。	 知名的 98 系列養成遊戲移植作。在畫面上的表現可說是十分出色，將 16 色運用得淋漓盡致。雖然有些設定比較不合理，不過整體而言，仍俱有相當的水準。

群英靶場







影之城

●出版公司／旭　甫

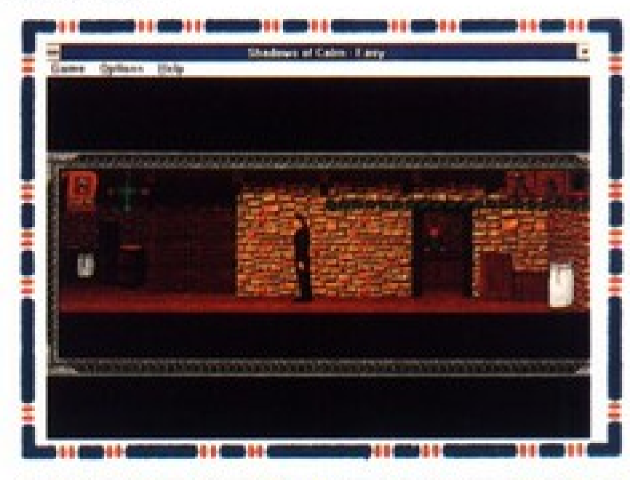
■本文作者／劉稼禹

Cairn是一個建築在一座小四角錐狀山丘上的城市。為了要抵禦連年來的戰禍，特別設計成有九層城牆環繞的結構，居民依身份階級的高低來決定住在城裡的那一層中，由下往上，最尊貴的公爵則住在山頂偌大的宮殿之中。



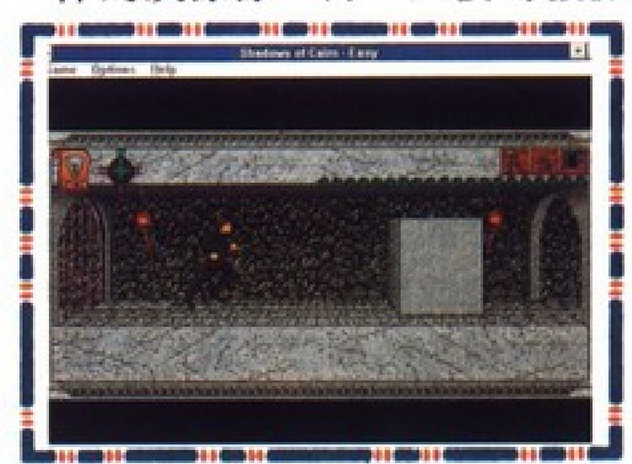
在 Cairn 城外，是一個龍蛇雜處之境。出身於此處的遊戲主人翁 Quinn ，由於年幼即成為孤兒，所以加入了小偷公會藉以謀生。雖然 Quinn 很快地就學會了一切扒竊的技倆，但由於個性的關係，直至十八歲都未能取得授業完成的認可。於是，在其師傅的最後通牒下，他要闖入公爵的宮殿裡偷取一項有價值的物品。就在 Quinn 打算先去偷取一些神奇的開鎖工具時，正巧聽到師傅和伯爵的談話，內容是有關暗殺公爵並要嫁禍給他之事。當 Quinn 的行跡被發現後，他立刻被打倒並帶入一座高塔中囚禁起來。等 Quinn 醒後，他必須得馬上逃離高塔，並前往公爵的城堡中揭發一切陰謀、打敗敵人，才能挽救自己的命運繼續存活下去……

影之城(Shadows of Cairn)這個遊戲屬於動作類，在遊戲光碟上同時包含了 DOS 和 Windows 兩種版本。雖然遊戲可以使用 800×600 或 1024 × 768 的解析模式來進行，但看來似乎用於宣傳的噱頭性質大於實際的實用性質—因為畫面並非變得更精緻，而是成等比率變小而已，唯一的好處是圖形在像點密度變小的情況下，可以較容易地以顏色來辨認地牢／下水道裡的機關，和能一下子看到更遠之外的守衛。

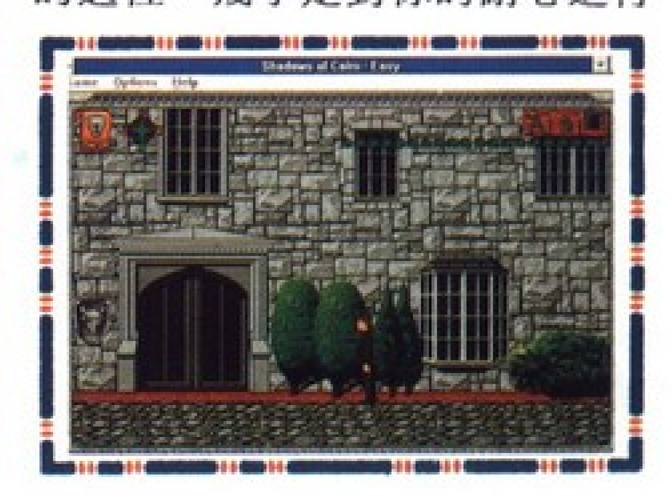


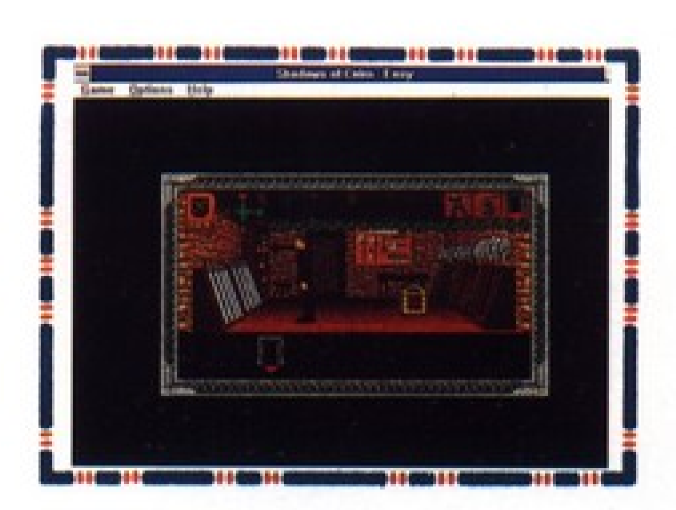


雖然影之城的主角動作做得還蠻細膩的，無論是踢、打、用刀、跑…等，都頗具水準；但是地圖太〃直線〃、單調，反而將遊戲的整體效果拉低了不少。我們的主角要花很多時間在九層城牆之間的街道上穿梭。而街景除了有商店的那一面比較富變化之外，後街差不多都大同小異；又城牆更不用說了，除了靠羅盤和左下方的文字提示外，幾乎千篇一律的灰濛濛一片。只要時機抓



得準，你甚至可以讓主角像過街老鼠似地以快跑的方式，來避開一些流氓、守衛而衝到下一個地點去。還有許多在下水道中有點難纏的綠色黏怪，在你快速離開畫面再走回來時，嘿嘿，它們已經神奇地自動消失了。手册上說，如果選擇簡單模式，約需花 10 ～ 25 個小時左右來完成遊戲—因為遊戲雖然有提供儲存進度的功能，但是在絕大部分的地方，都是以一個段落一個段落地來儲存的，你要花很多時間在重玩死前的那一小段上。例如在地牢裡，從頭到尾都是灰濛濛的一片（除了你死時的鮮血是唯一鮮艷的顏色），幽靈守衛並不會很強（但是有時候被逼到牆角時會有BUG ）、也有些不死的守衛，只要快跑避開即可，整個遊戲的過程，幾乎是對你的耐心進行





極大的挑戰。

城裡的守衛，說實話也不是什麼令人愉悅的東西—他們各個手中握有長矛，在引誘他們擲出長矛之前，一寸長一寸險，你幾乎沒有太多的抵禦能力（當你看到他們時，他們通常也已經看到你了，無法再藏於陰影處躲避）；更可惡的是，你每被打一次，健康點數就少一點（一開始就只有五點。並且可補充的機會還很少），如果從背後或側面刺中，一定會立即死亡；而他們有些卻要打十幾二十下才會倒地…另外，遊戲中還有一項功能是按下 F5 鍵後，可使主角的速度變快。這功能也是蠻奇怪的一種。因爲當主角變快時，敵人的速度也會一起變快—說穿了，不過是把整個遊戲的執行速度調快而已嘛！在手冊上的說法是，這用於爬牆時可減少不少時間（在遊戲中你的確有不少的牆要爬，因爲每一層與每一層之間的唯一通過方式，大概非爬牆莫屬。你別想透過地牢或下水道，爬到內層的城裡去）；但是既然設計者已經知道這是相當冗長無趣的過程，而提供了「加速」這項功能，又爲什麼還要硬放在遊戲裡面拖時間，不多花點心思去好好想想其他可茲替代的謎題或關卡呢……



在遊戲的音樂部分，沒有什麼特別值得一提的。不過，玩者最好多試幾次以調到最適當的頻率，例如有時候以 22KHz 播放會有雜音（並且也只有在玩 Windows 版時才會有 44KHz 的選項）。再加上手冊上說，放音樂時若有到 CD 上讀取資料，則音樂將會中斷，所以你若沒有選擇完全安裝的話（約佔 31MB 左右），還是不要直接用 CD 來播放音樂吧（因爲每次死亡或是進入下一層城牆……時，程式都會重讀一遍關卡資料）。不過，有興趣的人倒是可以直接用音軌播放的方式來聽聽所有的背景音樂和語音片段，以了解整個遊戲的內容走向。





由於影之城是個動作遊戲，所以在劇情上完全是由一些過場動畫來交代。可惜這些過場動畫做得太過粗率，以現今的動畫水準來看，搞不好金磁片獎業餘組的參賽作品都畫得比它用心—所幸動作遊戲不比冒險遊戲，不以此處取勝。同時，我們也可從這個'94 版的作品中得知，國外的光碟遊戲好的雖然如過江之鯽，但清菜豆腐的小品，恐怕也遠比我們所能想像的要多些—國內的業者若能再加點油的話，必定能大有可爲。其實，我個人倒是喜歡把 Shadows of Cairn 這個遊戲叫做「城之（闇）影」而非「影之城」—因爲「影」這個字的用法很曖昧，它有對陰謀危機的暗喻。若叫城之影的話，既可點出危機性，又會和城內灰濛濛的視覺風格一致—不過發行商愛爲自己的產品定什麼響亮的名字是他們的自由。話說回主題，如果你想找的是一個能在閒餘時間純休閒、不必花太多腦筋只要能打發時間就好的簡單遊戲來玩玩的話，影之城倒是個值得考慮的小品。



COW BOY

遊戲呈現兩極化不和諧之現象，主角動作細膩流暢而街景卻又呆板單調，而過場動畫亦太過粗糙，遊戲給人宛似 4 ～ 5 年前作品的感覺。

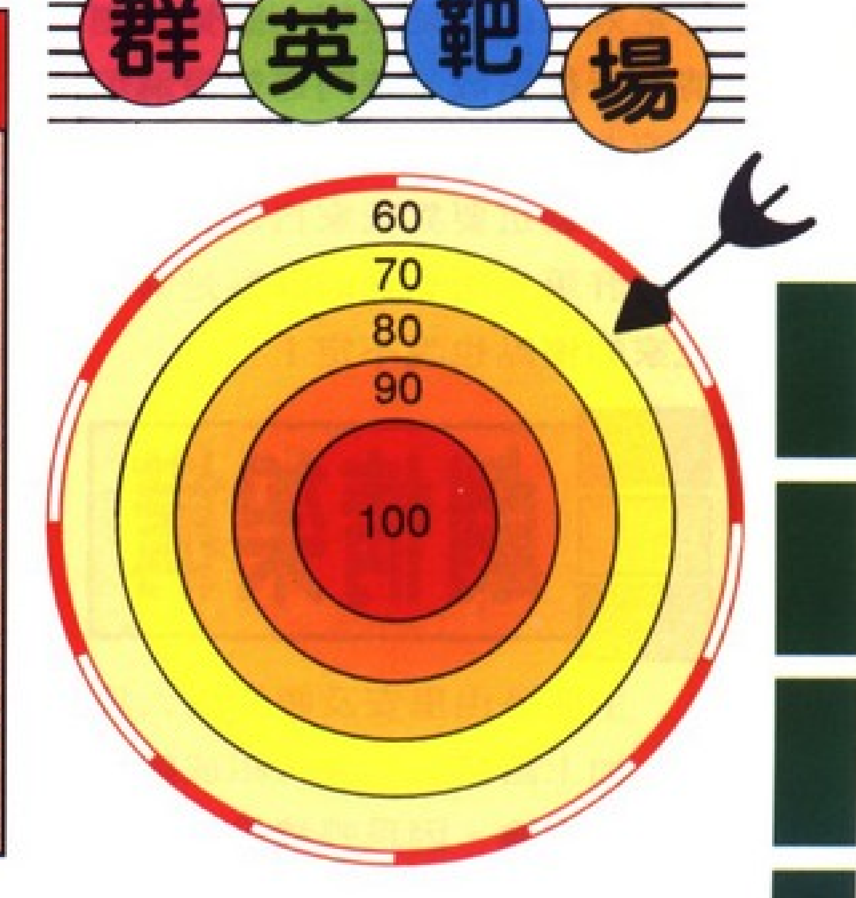
CYBER



動作雖製作得還算細膩，但場景的描繪就顯得不夠用心，不日不西的畫風，則托顯出遊戲的〝特色〞。

DRAGON

標榜著高解析的畫面，但是在美術方面的表現卻不甚理想；人物動作雖然還算流暢，但是場景過於單調，使得整個遊戲過程顯得沈悶。





●出版公司／快樂天堂

■本文作者／ADDLF





一心一意要創造一個華麗的RPG世界，誕生了阿曼尼斯傳說Ⅲ，可是很遺憾的在解析度上似乎模糊了些而顯得不夠清爽。整個畫面給人的感覺太複雜了，而且在人物移動地圖捲動時給人眼睛的負擔很大，玩一會兒眼睛就很疲勞了，希望是筆者個人眼睛構造與衆不同所致。其實這個遊戲看得出來是有心在做，但是效果卻不是很好，感覺上劇情進行很鬆散、戰鬥進行很麻煩，而有些設定似乎有拖時間的嫌疑，不過這要靠玩家自己去體會，也許筆者所見到的缺點是其他玩家的優點也說不定！

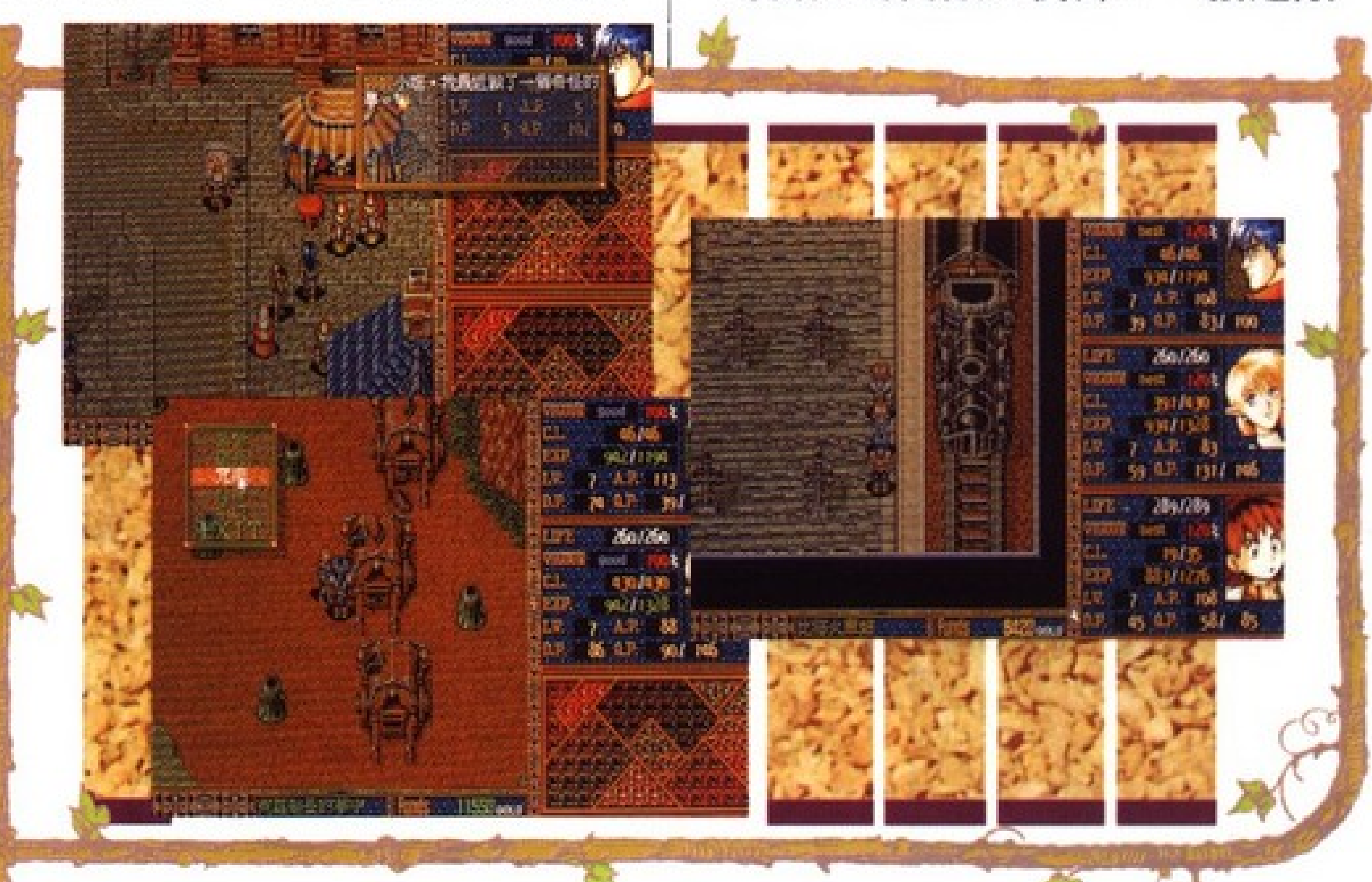
劇情架構

主要是由里安及婷婷兩人爲主，加上隨機的第三人組成隊伍到處去探險。因爲婷婷是夢見師，也就是可以進入別人的夢境之中去解決別人的困難，因此除了現實世界外還有不同的意識世界。劇情進行中有不少對話，可是有些實在是沒意義的，而在過關的設定上也有一些刁難。像是從火車站逃離軍隊的攻擊後，有些人說道具店的小孩阿里在找主角，可是找遍港口及城鎮（包含道具店）竟然是看不到阿里，這小子憑空消失了。結果一定要東逛西逛突然主角說要找地方躲雨，好，這下子阿里才跑出來，好像淋了那麼久的雨都是白淋了，應該一下雨就找地方躲雨的嘛！還有像傳統RPG當然有樓梯，否則怎麼上樓，結果筆者明知老闆娘住樓上，卻找不到樓梯上樓，幸好手册後面問題解答有說上樓的方法，否則筆者差不多把旅館翻遍了還找不到二樓眞是有些冤枉。



戰鬥

雖然有自動戰鬥，可是因爲使用QP值設定，一旦QP值用完就必須待在原地任人宰割，那麼最佳戰鬥該是站在原地不動而用法術轟人，一旦CL值耗盡再等敵人接近後再用武器砍殺。可是有時你用自動戰鬥只見婷婷一馬當先的向敵人衝鋒，一接近敵



時 QP 值已耗盡，結果當然很慘。而武器防具等的說明十分貧乏，連HELP也是輕描淡寫，根本叫人摸不清楚什麼人用什麼裝備比較有效，花了冤枉錢還得不到效果眞是可悲。所以雖然手册上列了一大堆武器及防具，可是根本都不講重點，看了也等於白看，實在是太不用心了。不過練功卻是可以選擇的，像在城鎭少去撞人就沒事，在原野則不要去碰撞那些一團的移動目標就可以了。而且還有個作弊方式，如果一接敵發現敵人數量太多沒有關係，千萬不要硬拼，先逃跑，等一下再去碰這個目標，也許敵人就只剩兩三個（因爲是隨機產生），所以遇強則逃，遇弱則打正是我等正義之士的行事保命作風。雖然不甚風光，但卻很管用，像在遭遇海盜頭子時的戰鬥就要懂得明哲保身才好過關。



從主畫面來看，主角最多就是三個人，除了里安及婷婷外，第三個傢伙是隨事件加入的。主畫面地圖很華麗但在捲動時卻不是看得很舒服，而像是紮營及住旅館除了說一堆廢話拖時間以外、連補體力也不是一次全補滿，那根本是在浪費玩家寶貴的時間嘛！比較有效的咒術攻擊卻要消耗大量 CL 值，每次戰鬥完如果無法紮營就要準備一大堆的精靈之淚、保力大、健體素，除了邊玩邊口中唸唸有詞之外，手實在按滑鼠按得不亦麻乎。尤其是在海盜船上的一連串戰鬥中實在煩死了，幸好有個海盜兼當道具店主偷賣東西給主角，設計雖不合理但還蠻體貼玩家的。

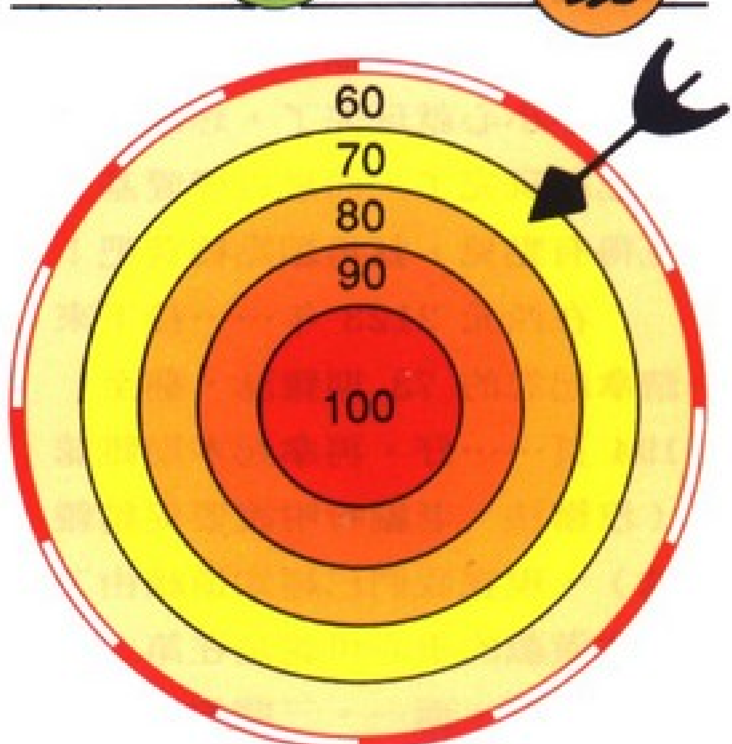


音效及音樂尙可，但整個故事進行實在不太吸引人，戰鬥煩瑣，過關設定又有些不太合理，加上眼睛負擔大，實在令筆者對此遊戲由期待而轉爲失望。當然其畫工是挺華麗，不過如果玩家時間太多、眼睛度數不深，再加上對 RPG 近乎瘋狂，那麼試試看阿曼尼斯傳說Ⅲ吧！



群英會審 VER 2.0

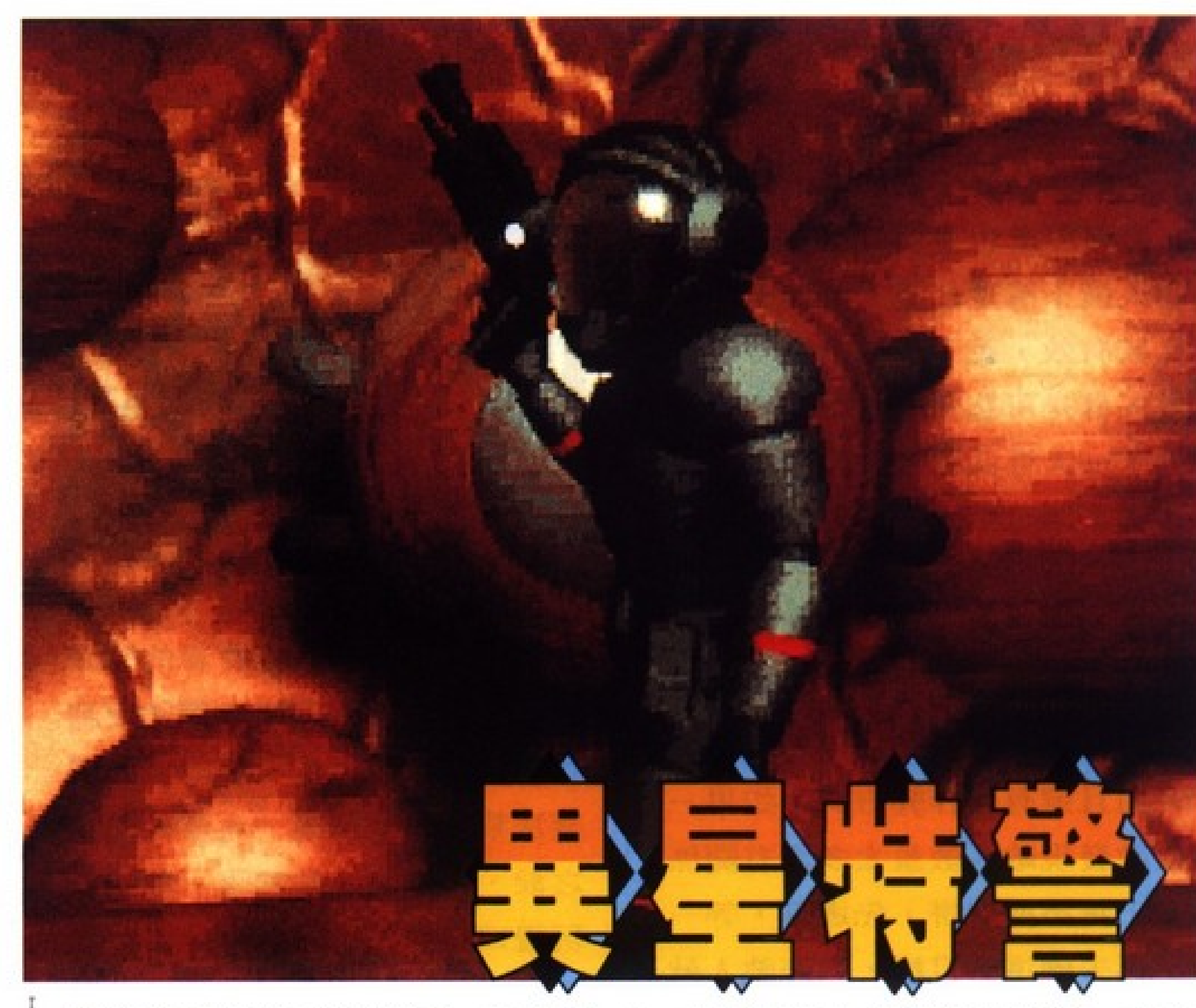
COW BOY	CYBER	DRAGON
 選擇性的戰鬥方式是蠻不錯的設計，劇情進行方式較爲特殊，不熟悉此種類型的玩家較易卡住，而美工的表現方式眼睛則較容易疲倦。	 繪圖技巧的功力頗具水準，重疊視效的表現也很有特色。但在許多方面的設定，顯然不夠完整，令人詬病。	採用「復活邪神」系列的怪物出現方式使得玩家可以自由練功，或盡量閃避以節省遊戲時間，畫面的表現尙可，一些特殊人物的出現方式也頗有看頭。



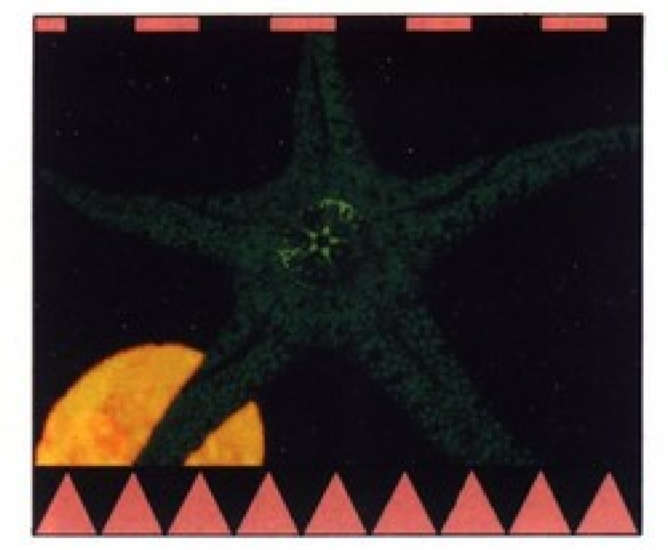


●出版公司／第三波

■本文作者／馬爾寇溫



異星特警



「異形出第四集了嗎？這是怎麼回事？」VIRGIN 最近推出了兩片光碟包裝的異星特警，這是一個非常令人激賞的一個遊戲。而我又怎麼會跟這個遊戲扯上關係的呢？大約在一個月之前，我在 LYC 桌上看到了這個遊戲，由於不甚起眼，當時並未拿起細看；一個月之後的某一天，由於我實在是無聊透頂，就在 LYC 桌上的某一座「山」裡無意中挖出了這個遊戲。反正下雨天閒著也是閒著，又沒有小孩可以打，玩玩遊戲也無妨。玩著玩著不小心就玩完了，想說既然都已經玩完了，而最近戀愛基金花得有點兒，就再騙點稿費吧！

在西元 2123 年……接下來請拿起您的 73 期雜誌，翻至 194 頁……好，再拿起本期雜誌（沒辦法，老編吩咐說要促銷雜誌），現在我們已經知道緣由了。本遊戲的重心可說是在第二、四、五關，而一、三關的動作射擊部分設計得不是很好，有點畫蛇添足之嫌，而且很拖時間，操控又不便，這部分如能再改良一下的話就好了。因無存檔功能，死了就得從頭開始；「從頭開始」就是這個遊戲的特點，不過還好，你還可以選擇從那一關「從頭開始」。

互動式電影可說是這個遊戲的精髓所在，因爲進去遊戲的第一個畫面就打上了大大的一段字：INTERACTIVE ENTERTAINMENT。從遊戲開頭動畫的表現，我就已經被深深吸引，雖然遊戲中唯一的女人長得並不怎樣，不過卻擁有傲人的身材，而且走起路來如專業模特兒般的婀娜多姿，再加上主角俐落的身手及鮮活無比的怪物，讓人感覺如此的眞實。由於並未見過這個遊戲的製作過程報導，但可以猜到這個遊戲應該是用類似『生化試鍊場』的製作方式，讓眞人穿上感應裝去錄製各種動作，或者 VIRGIN 有他們獨門的技術，我們也就不得而知了。



這個遊戲在封盒後面打上了分級制，只有滿 15 歲才能玩。分級的確是有必要，因爲這個遊戲的怪物個個面目猙獰，而且還有一種怪蟲，讓人感覺特別眞實，牠被打死之後，鮮綠色的體液到處飛濺，讓我這種不怕毛毛蟲的人都會覺得非常噁心，可見得美工的功力眞是不簡單。各種大型怪物都栩栩如生，在你面前張牙舞爪，最後的大魔頭更是個中翹楚，讓人不禁懷疑是不是每一種怪物都是用模型來拍攝的。

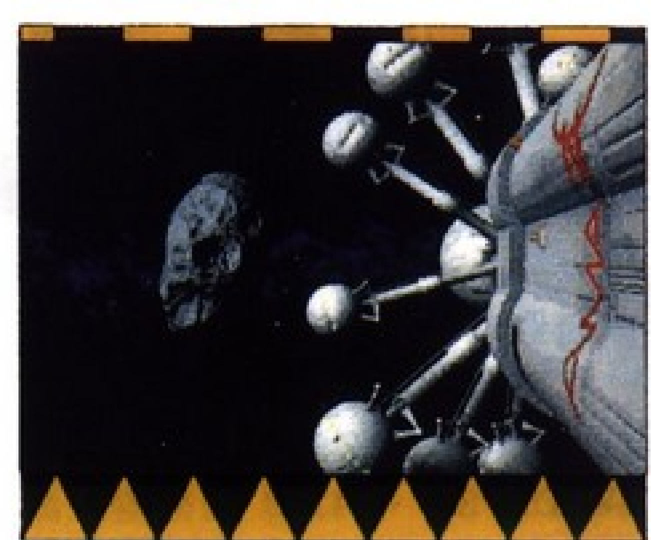
用色方面更獨具一格，鮮豔亮麗的色彩，把遊戲中的每個地方點綴得如眞實情境般，詭異無比，所以爲何文章開頭會提到異形第四集的原因就是如此。到處充斥的異形，精采的互動式電影，玩得越深入，就會覺得好像在看一部異形的電影，所以把它稱之爲異形第四集的話，可說當之無愧。

這個遊戲裡的主角、配角（怪物不算），用五隻手指數都還有剩。從一開始的亞馬遜號探測船，除了不時傳來的生動語音之外，就只有女艦長一人。看來其

他人大概都在冬眠吧！在任務簡報時，又只有你和你的上司，而那位「尤柏連納」（因為是光頭，而且長得有點像又不會太像）話又少得可憐，連說聲謝謝都省了，所以音效撇開不談，遊戲中的對話可說是少之又少，任務簡報時眞是靜得有點可怕，眞是人丁單薄。



這個遊戲可說是HD KILLER 。雖然有兩片光碟，但除了一、三關之外，除非你停下來，否則硬碟的燈永遠是亮著的，光碟亦是如此，眞是讀得樂不可支。所以在此呼籲沒有 8M RAM 的人小心了，如果你的硬碟年紀已經不小了，就要有個心裡準備，可能沒有一命嗚呼，不過至少也去個半條（嗚…我的硬碟，心疼啊！）我在想可能是音樂、音效檔全部被 INSTALL 到硬碟的關係，不然就是用硬碟做 CACHE ，因為這個遊戲只要求 4M RAM ，而我有 8M RAM 。什麼？你問我剩下的 4M 為什不用？鬼才不用咧！剩下的 RAM 已經被整人專家用去了… WHAT！說我不夠光明正大，用修改的？哪位仁兄講的，請跳出來好嗎？這個遊戲雖然要活著並不難，但要死卻很容易，欲知詳情，請看下段分解。

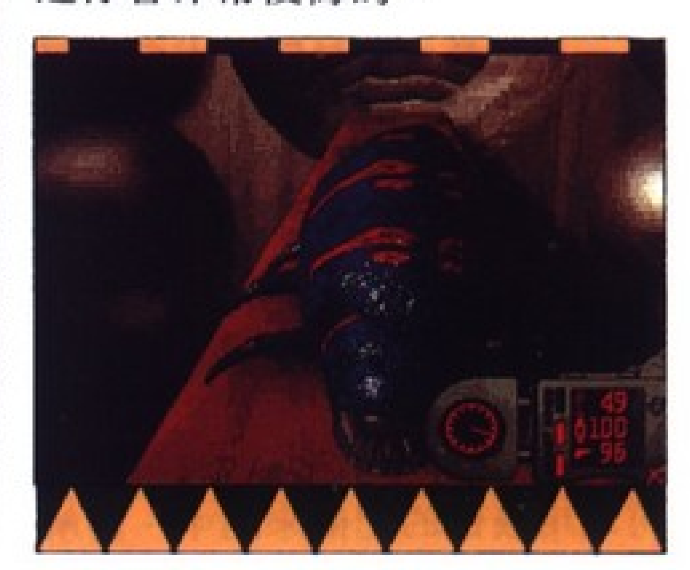


遊戲中的敵人除了大角頭之外都不算很強，所以生存並不難。以一、三關的動作射擊來講，第一關還好，第三關你就會嚐到苦頭了。除了飛行路線比第一關長一倍有餘，錯縱複雜的路線，滿天滿地的敵人及障礙物，走錯路你就得從頭開始；雖然有導航器帶路，但有幾個地方設置了假導航器，只要你跟錯了，就算修改成無敵也於事無補。而在其他的關卡，某些怪物如沙蟲、機械蜘蛛等，只要你動作太慢，不好意思，請重來。

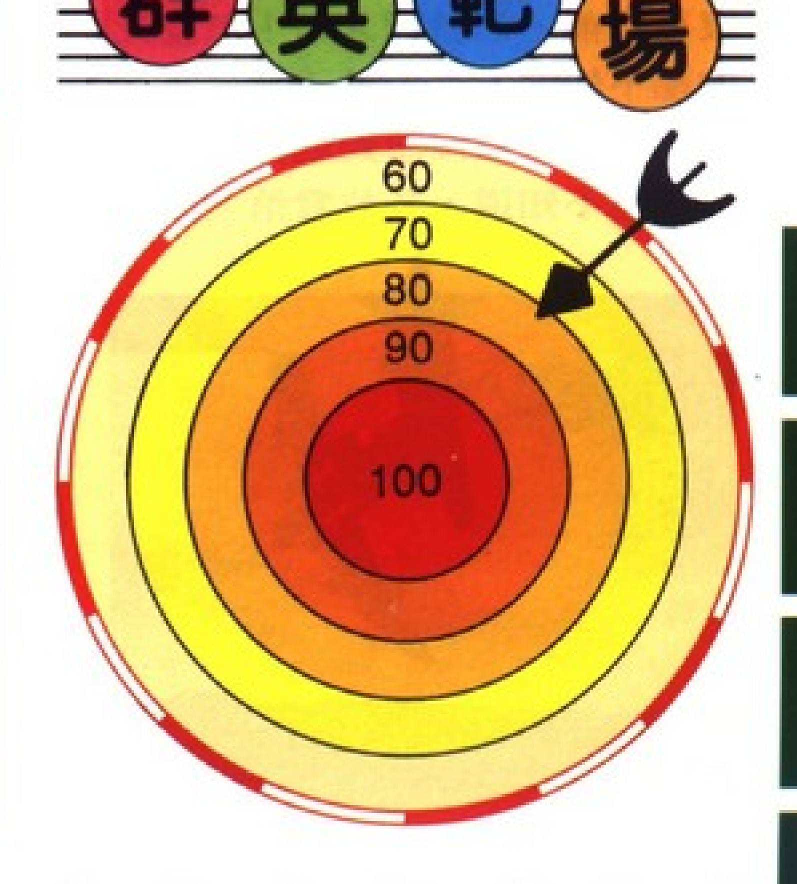
有些關卡只要你走過一次，就不會想走第二次。而我為了要寫攻略（不好意思！遊戲終結者也是我寫的，戀愛基金不夠嘛！）已走了十幾遍了，我可憐的硬碟，年紀輕輕就被我摧殘成這樣（離硬碟？）所以請大家踴躍捐獻馬氏戀愛基金，地址是高雄郵政 28-34 號，記得在信封上註明喔！我的硬碟及 Girl Friend 會非常感激你們的，謝謝！



遊戲的音樂及音效又是另一特點，不管在任何地點、任何事件，我只能舉起大拇指說讚！而遊戲在 300 × 200 解析度下的表現，我更是舉起四支大拇指（還有腳的）說： EXCELLENT !! 尤其在最後遭受大魔王的三度追殺，你將會感受到互動式電影遊戲的強大威力。別再遲疑了，錯過你會非常後悔的。





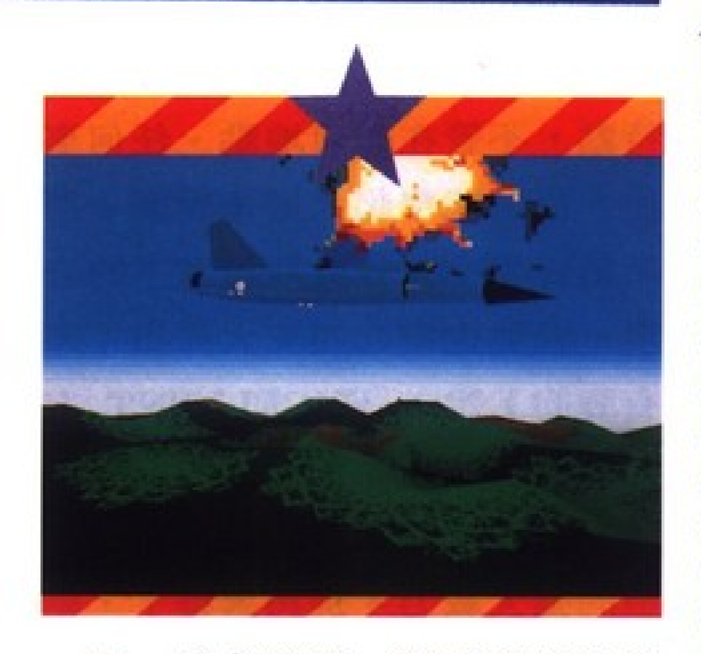




飛虎戰將 FIGHTER WING

●出版公司／第三波

■本文作者／賴福鑫



「飛虎戰將」對硬體的要求奇高，而且顯示卡至少要使用LOCAL-BUS介面，才能在640×480及800×600的中、高解析度下執行。如果您還是使用ISA介面的顯示卡（如：曾氏ET4000、Trident 8900），那您只好乖乖的在320×200的低解析畫面下跑嘍！ 雖然您也可以用最低的配備來跑中、高解析度的畫面，但我可以向您保證：前一秒您還在飛，下一秒畫面沒更新前，您就撞ㄨ啦！怎麼死的都不知道。（至於「ㄨ」是什麼東西，因爲沒看到就撞啦！所以我也不知道，各位看倌大人您就自個兒想像吧！）



剛拿到這套遊戲時，我首先打開640×480的中解析度在486DX-33、4MB的機器上測試，結果其速度就如烏龜爬坡一般，跳格情形亦很嚴重。但將畫面降至320×200的低解析度下卻又令人不忍卒睹。最後還是動用了我那台486DX-50、8MB RAM 主機，搭配高爆發力的快速SCSI-Ⅱ硬碟加上四倍速的SCSI 光碟機，才讓這套遊戲在640×480的中解析度下跑的「稍微」平順一點。測試之後我只有一個感想：我的配備落伍啦！買台 Pentium 120 吧！



撇開配備不談，就操控性而言，「飛虎戰將」是套非常適合模擬空戰初學者的入門遊戲。用的按鍵不多，很容易記憶；即使使用滑鼠，也可以很輕易的掌控飛機；更不必起飛和降落（尤其是降落，還記得 JET FIGHTER「噴射戰鬥機」這套遊戲嗎？不知整死了多少精英級玩家！要在上下起伏高達二、三十英呎的航空母艦甲板上降落，模擬得太眞實，也太難了！使得遊戲的樂趣降低了不少）。「飛虎戰將」的任務一開始，您的座機就已在空中就位待命，任務完成後就自動跳回主畫面，您只管好好的執行任務、痛宰敵機，不用管那繁瑣的起飛和降落程序，太輕鬆愉快了！對空戰模擬遊戲有所恐懼和從來不玩空戰模擬遊戲的人，一定要試試！

這套遊戲的畫面精細度之高，各型戰機在畫面上之擬眞度自是不在話下，更難能可貴的是在武器系統的模擬考據上也下了一番功夫。例如：AIM-120 改良式中程空對空飛彈，是採用無煙引擎，發射後尾部不會產生煙霧，其它型　飛彈發射後尾部都會拖著白色煙霧，諸如此類在遊戲中都眞實的呈現出來，可見製作群之用心。再加上整個飛航區域相當廣大，就算讓您點著後燃器直線飛個二、三十分鐘也不會飛出地圖之外，飛行之中還有許多栩栩如生的眞實雲層伴隨，可見這遊戲製作群不是打混摸魚騙飯吃的！像這麼大的地圖，竟能搭配那麼精細的地形、雲彩，實在令人欽佩！（要是像台灣這麼丁點大，只要油門踩到底，一下子就掉到海裡去了！）



其次，「飛虎戰將」之說明書不算很厚，看來也不甚起眼，但卻編撰的相當成功，中文翻譯的亦頗具功力。在歷史背景的描

述方面交待得非常清楚扼要，沒有多餘的廢話，就好像在看一部最近數十年的戰爭回顧史一般，讓您對世界局勢有更充分的瞭解。就教育的眼光來看，這是一份編寫得相當成功的史料，值得細細品味。而在飛機、武器性能及規格的描述方面亦相當詳實，是一極具珍藏價值的參考資料，飛行迷們千萬不可錯過。遊戲中更提供一飛機博物館，完全以 3D 立體動畫來展示各式戰機和武器，並可由玩者旋轉調整各種觀察角度，其畫面之精緻，前所未見。

在敵人的 AI 方面，您若選擇最高難度的〞空戰英雄〞級，電腦也不會以增加戰機皮厚或數量來混充，而是眞的刁鑽難纏，集智慧和戰術於一身。其實力絕對足夠將一空戰老手轟得哇哇大叫，落慌而逃！就個人的實戰經驗顯示：唯有熟悉您的座機性能，以及機上每一種武器飛彈的射程、特性，才是致勝的關鍵！近代空戰中，想以機砲及纏鬥技巧來擊落對方，在事實上已不太可能，在遊戲中更是只有挨轟的份。不信？向〞空戰英雄〞那一級挑戰看看便知！

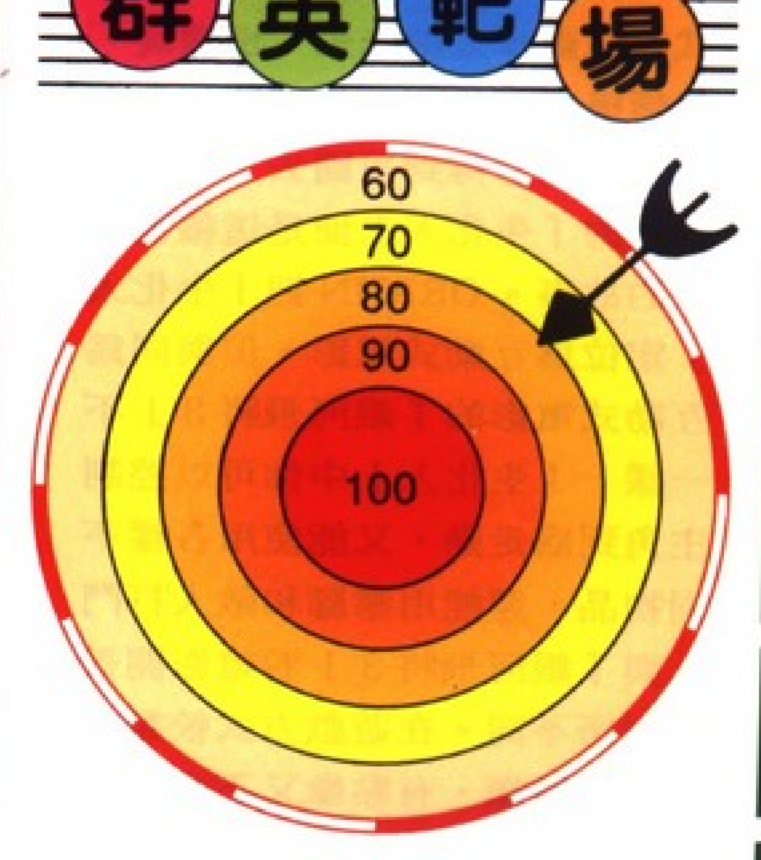


「飛虎戰將」最精彩、最值得大書特書之處就在於提供高達 16 人上 NetWare 網路連線對戰的功能。遊戲中您大可呼朋引伴在長空中狂飆競速；也可成立兩軍相互抗衡、捉對廝殺；或者競先獵殺恐怖份子，爭取戰績；或是雙方展開一場〞奪旗〞和〞護旗〞大戰；甚而召集親朋好友中的空戰高手，組成一夢幻隊伍向英雄級的電腦中隊挑戰，試試自己有多少斤兩，同時也可考驗您和友人之間的協同作戰能力，兼具戰術與戰略應用，可玩性極高。可惜「飛虎戰將」的網路版市面無售，國內亦無現貨，必須透過發行公司向美方訂購。這一來一往，至少要等上一個月的時間，唉！又是一段青春在等待中流逝！

不過，別擔心，筆者在此透露一套秘技給衆玩家分享：原本在不同的機器上須安裝不同序號的「飛虎戰將」才能進行連線對戰的功能，但由於「飛虎戰將」之光碟版和磁片版是使用同一本說明書，因此您只要使用該說明書的兩個序號，分別在兩台電腦上進行安裝，便可使用雙機連線對戰功能，不必另購一套（即使買了也沒用，全台灣所有「飛虎戰將」的每一套序號都一樣）。當然啦！軟體安裝完後，兩部電腦之間還是要透過 MODEM 撥號的方式來連線，或者透過 RS-232 Port 以 NULL MODEM 方式來連接。由於許多文章中都未提及可算是最經濟的 NULL MODEM 硬體連接方式，筆者不才特別在此野人獻曝做一介紹：其實也不難，只要到光華商場買個 NULL MODEM 的接頭（外形與 Key Pro 類似，一個才 60 元左右），再買一條夠長的〞25 對 25〞（或 25 對 9、9 對 9）雙頭母接頭的 RS-232 連接線（五呎長的約要 150 元左右），將兩者連接後往兩部電腦後面的 RS-232 Port 一插，就可以玩所有連線對戰的遊戲了，簡單吧！有兩部電腦的人，趕快去找來試試！







遊戲獵人





生化鑄形人

●出版公司／軟體世界

■本文作者／神者無敵

有沒有看衛視的『假面超人』（又名蒙面超人或假面騎士），一個年輕人被不明來歷的組織抓去，然後被改造成怪物（在劇中是蝗蟲人），用來侵略地球。可是不知甚麼原因，在洗腦之前卻讓主角醒來，主角便負起保衛地球，打敗組織的使命，我們便也不把他當怪物看待，而美其名爲超人（日文則叫他們HERO—英雄的意思）。



相信當初設計出改造人這公式的石森章太郎先生（別懷疑，這種模式確是蒙面超人開始的）也想不到會傳到美國去，ORIGIN 的『生化人』便是這種模式下的故事。ORIGIN 把『生化人』定位爲互動式電影，但與同爲互動式電影的『銀河飛將３』不一樣，『生化人』中你可以控制主角到處走動，又能使用各樣不同物品，還能用拳腳和敵人打鬥，與『銀河飛將３』看電影開飛機有所不同。在遊戲方式較類似動作冒險類，有點像又不太像『鬼屋魔影』。



按照ORIGIN的慣例，遊戲開始有一段非常驚人的3D動畫，描述主角被改造的情形，從這段動畫中可看出，ORIGIN的動畫功力又進了一步。不過這種進步是用錢砸回來的，因爲ORIGIN買了SGI系列中的極品ONXY，ONXY 光是記憶體便要用GB來算的，所以不要懷疑國內的遊戲在3D動畫爲何差外國一截，光是製作的機器便有距離了，（你總不相信一台幾萬元的PC敵得過一組上千萬的ONXY罷）。動畫漂亮是漂亮了，不過若是不太能接受血腥畫面的話最妳不要看，因爲在改造的那一段只見血花紛飛，極盡邪惡與噁心之能，可知當改造人並不是一件好玩的事。

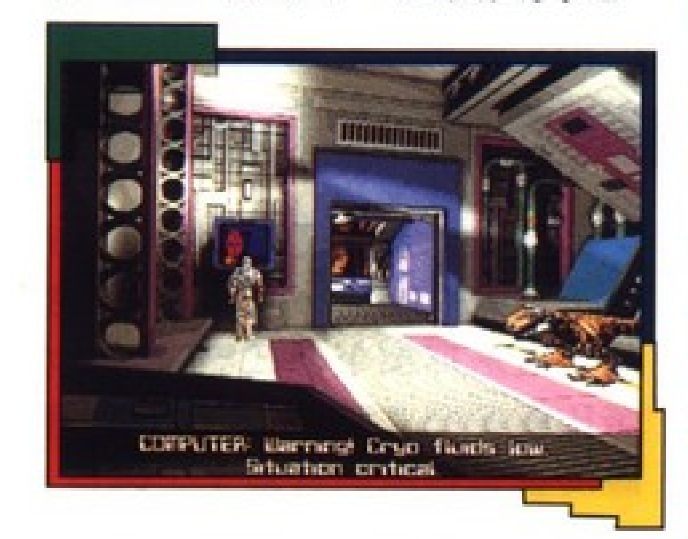


在技術層面來看，『生化人』並不同於『鬼屋魔影』系列，並不是用眞的3D貼圖法，而是把各個不同角度和動作都預先存起來，再根據不同距離放大縮小，有點像以前的銀河飛將的做法。不過『生化人』用了類似『鬼屋魔影』的鏡頭切換法，抑制了顆粒變粗的問題，因爲主角一超過１比１的比例，鏡頭便會切到另一個比例較小的角度。這種方式確是呈現了一個如同電影一樣的畫面，不過先別高興，『ORIGIN』是有名的『硬體殺手』，一個專殺標準配備的殺手。如果用最低硬碟空間（5MB）來裝配，光是發動遊戲到看動畫，便有差不多一分鐘以上的空白畫面（DX-50 ＋20M RAM＋雙倍速光碟機），而在主角動作的時間亦有跳格的現像出現。玩了幾天後，筆者實在有點受不了，終於使出『傳家之寶』PENTIUM－90 ＋32M RAM＋四倍速光碟機，結果是得到非常流暢自然

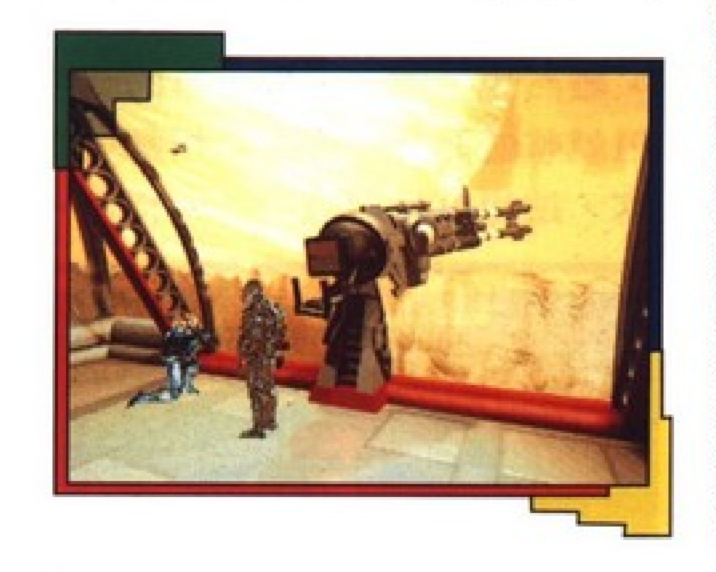




的動作，以及近乎無等待的讀寫動作。有時眞懷疑，ORIGIN 是否和 INTEL 有甚麼協議，每次出版的遊戲都像告訴你，INTEL 新 CPU 出來了，趕快去買吧。



話說回來，如果主機夠快，你可以得到非常高的樂趣，在與敵人打鬥的時候，會有一種在玩『VR 快打』的錯覺，主角拳腳加起來有十多招可用，更絕的有些是從地上撿到的物品也可當武器用，最好的例子便是開始時那藍色改造人的手臂，用它對付藍色改造人 CAYNAN 最好不過。只見手臂揮來揮去，就把 CAYNAN 打得暈頭轉向，在適當時機再來一個迴旋踢，CAYNAN 便倒在地上了，主角還會說一句



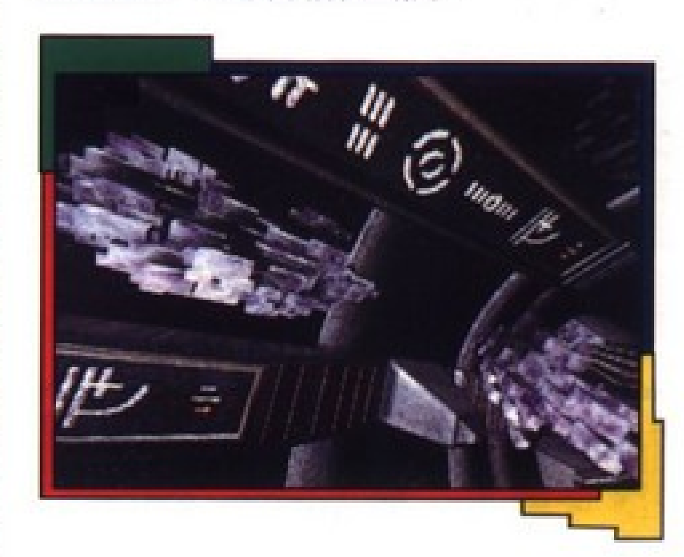
很酷的『朋友，對不起，但這裏只能容下我或你』，遊戲運用全程語音，故有無音效卡是非常重要的事，而音樂方面亦非常恰當，把遊戲的氣氛表露無遺。AWE 32 上更是沒話可說，機械聲音、流水聲、腳步聲都可同是出現，而且是立體的，加上 GM 水準的音樂，使玩家完全投入遊戲之中。



再來要談的便是冒險遊戲的精華所在—謎題，『生化人』的謎題設計得很詭異，合邏輯但不合現實世界的方式，比方說，剛開始沒多久，主角要打開一道門，這門有密碼鎖著，而且必須在輸入密碼的同時用另一只手按在識別器上，偏偏主角只有三隻手指（好奇怪的設計，人體必須有五只手指才可發揮最大力量），只好遙控小型機械人，撿起 CAYNAN 的手臂，再放到識別器上，然後主角到另一台監視器上輸入密碼，這一類互相連鎖著的謎題處處皆是，另外有點麻煩的是某些謎題要靠動作反應來解決，有一些則要靠抓準時間差來解決，這些對非動作性遊戲的玩者來說，都是一件頗吃力的事。

那『生化人』這遊戲又有甚麼缺點呢？首先，正如前述，要流暢地玩生化人，最少要有 DX 2-66的 CPU 及 8MB 以上的 RAM （注意：是以上），音效卡最好也好一點，否則遊戲效果會打折扣。另一方面，程式處理物品使用也不是很好，有些東西使用時很難對準，而由於不是眞正的 3D 引擎，畫面也會出現一些怪現像，例如主角穿過檯角，主角的手穿過螢幕，走樓梯的腳不自然等。最後有一個非常嚴重的錯誤—說明書，說明書上說使用物品的鍵是 Z，實際上不是，應該是空白鍵才對，以 ORIGIN 這家有名望的老字號來說，犯這種國際性的錯誤簡直無法原諒。

綜合來看，『生化人』值得介紹給不怕血腥，配備高級，有暴力傾向且熱愛改造人題材的朋友。它可以給你或驚或喜，緊張刺激的一趟冒險之旅。



群英會審 VER 2.0

COW BOY



老字號的遊戲製作公司

Origin 所出版的未來時空科幻片，寫實擬眞的片頭動畫令人感官震撼，而全程語音及 GM 水準的音樂更襯托出遊戲的氣氛。

CYBER



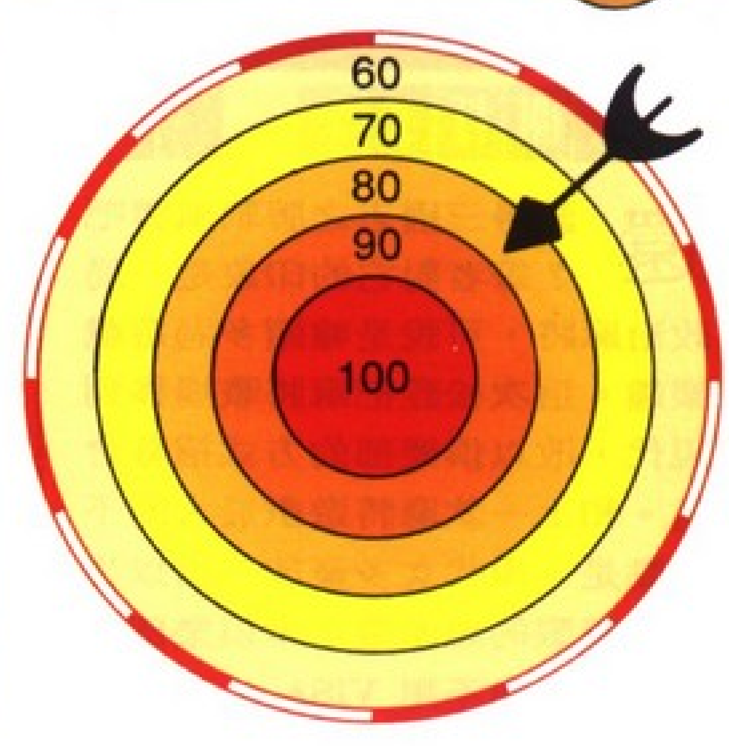
以比例來看，動作成份占的比例比解謎部份多，難度尚屬中等，以「合成演員動畫系統」製作的效果表現不俗。

DRAGON



ORIGIN 再次出擊，盡聲光之能事的最新力作。前面開場的 3D 動畫效果極佳，不過相對地硬體的配備需求也相當高，否則整體的流暢性將會受到影響。

群英靶場





十六張姬麻將

●出版公司／松　詮

■本文作者／ RXZ

歡迎來到姬麻將俱樂部



利蘇？



開打了！

還記得三國志之牌戰風雲吧？筆者對它的印象是一局政治麻將，可說是噱頭多過遊戲樂趣。這次松詮把麻將戰場移到現代，改以俱樂部的方式招募會員。和上一款麻將遊戲最大的不同點是，現代女多豪放，所以也就有養眼的鏡頭囉！本俱樂部不收現金，也不用 VISA 、 Master 、 JCB 卡，只要你準備強壯的身體和一套姬麻將軟體，就可以辦理會員登記了。心動了嗎？記得到我們可愛的櫃台妹妹那兒登記，不用身份證影本，就可以享受全套溫柔的服務。記得要來哦！等你喲…

以下為松詮資訊之聲明：

「十六張姬麻將」中之音樂、語音、畫面、文字、遊戲流程及規則等均公開給各位玩者修改；文字必須有中文系統之字型檔案才可更改；其他更進一步的修改方式請參考 GMJ.DIY 中之說明。

修改過後之音樂、語音、文字、畫面、流程及規則等可由網路或其他方式公開，但未經本公司同意與授權，不得涉及營利、販售之商業行為，違法侵權者依法追究。

DIY說明

刮風？下雨？



這次你糗大了！

話說今次的姬麻將挾著優異的畫面，野心勃勃地想要佔有麻將一席之地，因此在畫面上，依然支援了 SVGA 模式，只不過今次增加的 800 × 600 的模式，根本就是 640 × 480 模式的縮小版，只利用了模式切換的功能；除了畫面看起來較細、較小之外，和 640 × 480 模式並沒有什麼不同。因爲什麼都變小了，所以反而容易看不清楚，特別是想看的地方，雖然採用 SVGA 模式，但是整體的畫面還是有點糟，美工在配色方面還得加把勁才行，不過美女圖就…嘿嘿，筆者猜想大概是那部平台式掃瞄器的功勞比較多吧？除了畫面之外，要談的就是遊戲的音效了，因爲音樂的部份做得實在是不怎麼樣，雖然支援了 GM ，但是曲子的重覆性太高，音調也偏高，聽起來有點煩，也許用平緩一點的旋律會比較好，若再能隨著氣氛改變節奏的話，那就更好了。音效部份相當地傑出，因爲姬麻將支援 DIY (Do It Yourself) ，所有的音效都可以由玩家自行錄製代替， DIY 的部份則留待後面再談。因爲這樣，所有 144 張麻將牌在打牌時都可以聽到聲音，如果你覺得 DIY 不容易的話，遊戲本身錄製的語音也多是妙語生花，像是發“風”、小“西西”，雖然也參雜了一些不雅的話，但就整體而言，可說是相當地豐富，這也算是遊戲的一大特色。



嗚！媽媽咪…



什麼？聽南風對對？

遜斃了的AI

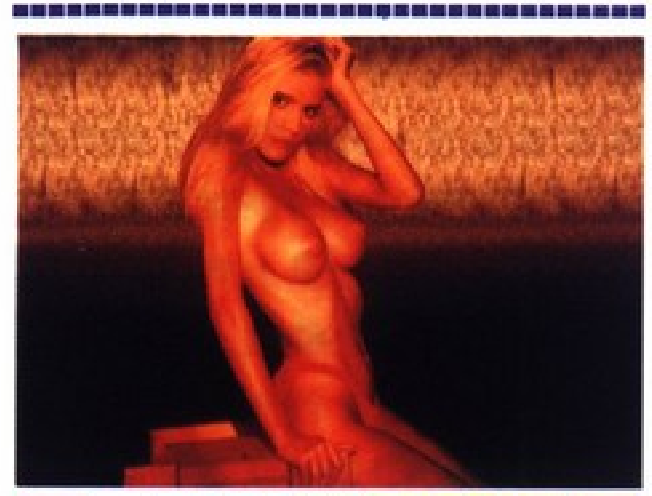


口…口水流下來了

不知道爲什麼，在 AI 這方面，始終是程式設計師的最痛。雖然有了類神經網路理論和 FUZZY 的概念，但是在應用上面， AI 的表現仍然是不甚理想，而姬麻將的表現實在遜得有點離譜，看看附圖吧！居然有人會聽南風對對，不知道要從那裡摸出第五張來；而且常常會有吃了二萬，接下來竟然打二萬，令人錯愕不已的情形；還好不是跟眞人打，要不然不知道要相公幾次了。在計台方面也大有問題，聽對對也有單吊台，實在是讓人哭笑不得！筆者以爲一個成功的麻將遊戲，電腦所扮演的對手，最起碼要有一定程度的打牌功力，再加上豐富的語音效果，露不露都還在其次。經常玩麻將遊戲的玩家，一定對大型電玩版的麻雀學園留下十分深刻的印象，除了它的美女圖之外，當時的秘技造牌也造成一股不小的旋風。筆者一直相信，有一個好的點子，是遊戲成功的重要因素；相反地，粗製濫造的瑕疵品終會受到唾棄，影響製作公司的聲譽。因此製作遊戲的公司，可說是不可不愼。



洗手間裡郎中眞多



金絲貓哦！

自助式俱樂部

這個部份可說是姬麻將最具特色的地方。在遊戲當中也附上了一個說明檔，讓玩家能夠自行修改有關的參數。特別値得一提的，是它的程式架構完全公開，如果玩家對程式頗爲熟悉的話（特別是C語言），還可以利用遊戲所使用的核心程式、音樂音效模組；因此只要你對遊戲的整體架構熟悉的話，寫出屬於自己的遊戲並不困難，而且不一定是麻將遊戲哦！姬麻將的主程式本身就是一個小型編譯器，它利用遊戲劇本的方式，使得玩家能夠自由發揮，透過更改遊戲劇本的方式，可以學到許多程式架構和遊戲流程；雖然玩家不見得都會修改，但是這份心意，相信大家都能感同心受才是。筆者也試過修改文字的部份，但是卻發現它在抓取倚天中文的字型檔上有點問題，對遊戲製作有興趣的玩家，建議你不妨試試本遊戲，光是 DIY 這個部份就値得票價了！



沒錯！



變成貓熊了！

群英會審 VER 2.0

COW BOY



遊戲的畫面並無特色，不過美女畫面倒是還蠻有看頭，人工智慧的能力表現狀況頻頻，喜愛麻將的朋友可能會失望；而程式架構公開則是一大創舉。

CYBER



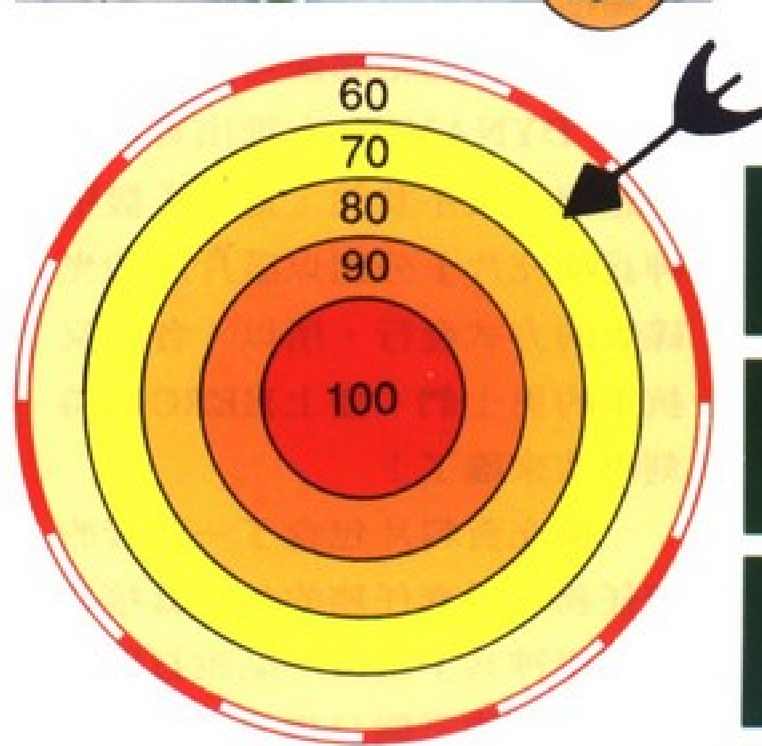


智商甚低的 AI ，影響了遊戲的挑戰性，創新的 DIY 系統，玩家只要程式功力夠嗆，即可隨意加入音效、圖形。

DRAGON



以眞人圖像所製作的圖片還算不錯，至於其它部份的表現，就稍爲遜色了些；電腦打牌的 AI 不佳，不過開放遊戲架構的作法，卻是相當地難能可貴。





●出版公司／第三波

■本文作者／ＹＭＪ



〔機甲神兵〕擴充資料片



時隔已數月，各位英勇的 HERC 戰士們，想必都在艱苦的奮戰之後，都已將萬惡的 CYBRID勢力趕出地球了吧！如果各位的記性還不差的話，應該記得在『機甲神兵』（ Earth Siege ，往後簡稱 ES ）的末尾， Dynamix 曾經很賊的告訴我們，在地球以外的各行星殖民地仍有 CYBRID 活動的蹤跡，因此還不能掉以輕心，只有在除掉了所有 CYBRID 的勢力之後，這場浩劫才能算是眞正的結束。由這段懶惰的結局便可以明顯的看出 DYNAMIX 有推出資料片的意圖。果不其然，這套『機甲神兵擴充片』分別以磁片版和光碟版的方式發行，所以，各位反抗軍的勇士們，登上HERC的時刻再次來臨了！

擴充資料片包含了一整套的新任務，這套任務的故事緊接在『機甲神兵』之後。話說打敗了CYBRID的三個月後，人類努力地從事重建，終於修復了通訊系統和軌道追蹤站的控制裝置，並試圖要和其他行星上的殖民地取得聯絡。然而追蹤站上的監視攝影機一接通後，首先出現在螢幕上的影像，卻是一支正朝著地球而來的龐大艦隊－無庸置疑的，這必定是 CYBRID 的艦隊。在通信完全斷絕的情況下，很容易就可以推想得知，各行星上的殖民地必定已在 CYBRID 的鐵蹄



之下全遭覆滅，而 CYBRID 便利用這些殖民地上的資源建造了這支侵略艦隊，準備再次入侵地球，徹底剿滅能夠威脅到它們的最後敵人－人類。





是誰下令建造這支艦隊？又是誰指揮這支艦隊航向地球？沒有人知道。唯一可以肯定的是，在徹底搜索上次決戰時所摧毀的CYBRID指揮中心的殘骸時時，並未發現 CYBRID 最高指揮中樞－人工智慧複合體『普羅米修斯』（ Prometheus ）的蹤跡。姑且不論這究竟是怎麼一回事，這次的 CYBRID 入侵絕對是有指揮的行動，人類反抗軍只享受了短暫的勝利的喜悅，便又要面對另一次更大、更恐怖的 CYBRID 進攻狂潮。

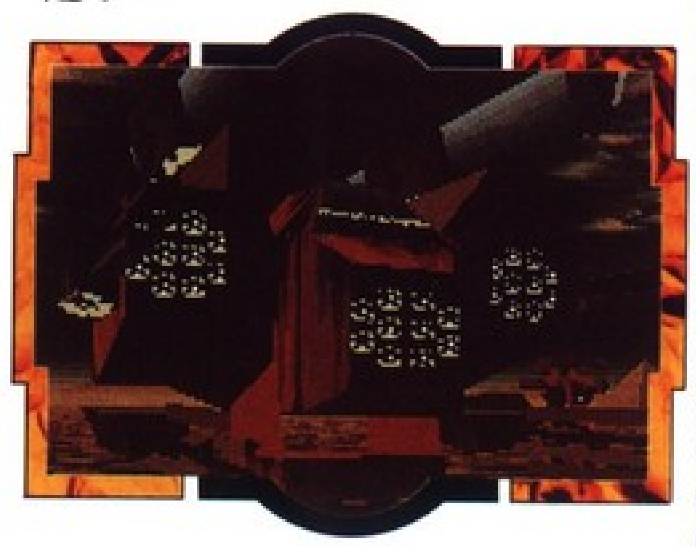


人類反抗軍只剩幾天的時間來進行準備， CYBRID 很快就

會利用大氣層突入艙和登陸艇等大舉降下侵略部隊，人類能否贏得這一仗，全看初期能不能有效的擋住敵方的登陸部隊，以各個擊破的方式，阻止 CYBRID 集結部隊進行大規模的攻勢，如此才能爭取時間完成並生產更具威力的新型 HERC "APOCALYPSE"。另一場決生死的戰爭即將開始，只有那曾經領導HERC戰士們打倒 CYBRID 的身經百戰的勇士－也就是您，才能再次扭轉這個危局……



筆者拿到的『機甲神兵擴充片』是光碟版本，因此以下的介紹都以光碟版爲主。這片光碟約使用了 100MB 左右，除了擴充片的內容之外，還包含 DYNAMIX 的潛艇遊戲 "ACE OF THE DEEP" 的試玩版和 Sierra 的遊戲網路 Imagination Network（INN）的樣本程式。ES 實際使用的部份約 80MB 左右。安裝本擴充片需要有完整的 ES 遊戲目錄，安裝後會多佔用約 6 到 10MB 的硬碟空間，端看您的 ES 是否有加裝語音片而定。由於硬體需求等等都是以 ES 爲主，並未有所改變，因此就不再贅述了。



擴充片額外補足了一些 ES 所不足的地方，例如原本 ES 的開頭 DEMO 是以幾張靜態的戰鬥圖景來帶過，如今這些圖景全以 3D 動畫的方式來播放，生動的描述人類反抗軍的HERC由輸送機放下，並與 CYBRID 的 HERC交戰的場面；原版中的那些圖景，就是從這段動畫中擷取出來的。而除了第二戰區（Battle Set2）開頭的一段敘述 CYBRID 如何經由大氣層突入艙登陸到地面的精彩動畫外，DYNAMIX 也聲明這片擴充片中包含大量精彩的過景 3D 動畫，這回想必會有一段令人滿意的結局動畫（打完過『機甲神兵』的玩者，想必都知道其結局是多麼草率……）。



擴充片由於完全使用 ES 的原有架構，變動的地方實在不多。比較値得一提的，是我方多出了一部新型 HERC－ Apocalypse，這部HERC擁有和 Colossus 同等的火力、更堅厚的護盾和更快的移動速度，是人類反抗軍的最後王牌；但相對的， CYBRID 也多出了火力強大的 DIABLO 和 HEADHUNTER 兩種新型 HERC。武器方面，三種能量武器－粒子砲（PBW）、電子脈衝砲（EMP）和電磁武器（ELF）都推出了改良版的 2 型，威力較原有的舊型更爲強大，而人類所發展的最終兵器－等離子發射器（Plasma Luncher）則是號稱能一到兩發就幹掉一部 CYBRID HERC 的超級武器，而且還具有些許的導向能力。等離子發射器是由人類所獨自發展的， CYBRID 絕不會擁有此型武器，因此各位可以安心的期待此型武器的威力。



擴充片中另一個重要的改良，就是這回您可以在創造人物時選擇遊戲的難度。和單一任務一樣分爲四級，但這只能在創造人物時決定，無法改變舊有進度的難度。以往 ES 常因爲難度過高而遭人詬病（別懷疑，筆者曾叫出以前 ES 的進度來看，只見難度是設在最高的 Brutal ，難怪許多人打得呼天搶地），若是您曾因難度過高而導致 ES 無法上手，有了這擴充片，您大可再從 ES 重新開始，爲時不晚。若您要用以往的光榮記錄繼續下去，擴充片也提供傳送人物資料到第二戰場的功能，而且完全無損於原有的記錄，您大可放心使用。



擴充片提供的第二戰場任務和 ES 原有的相形之下，緊迫的程度大增。保護基地的任務時常出現，進攻的敵方HERC不但質或量均有提昇，而且勝負判定也變得較嚴，一些護航任務還會和您耍詐；這回您不能只看雷達，要看涵蓋整個戰區的地形圖，才能有效掌握敵方位置並進行攔截

遊戲獵人





。而由於雙方火力已有相當基礎（您一開始便已擁有並可生產 Colossus），戰鬥的激烈程度比 ES 更為誇張，您很快就可以遇上 ES 中最恐怖的四足步行 HERC"PIT BULL"；DIABLO 更是免錢般的大量出現，每次完成任務都可以撿到一堆武器和廢料，武器和HERC的生產絕無虞慮。在第一個戰役的末尾，若您打得順利的話，便已能生產最新型的HERC－ Apocalypse ，但往後的仗一場比一場難打，筆者為了趕時間只好用 NO SWEAT 的等級來玩，還打得心驚肉跳，各位可要多小心了。



擴充片增加了一點點功能鍵，這回按 ALT 鍵加 IJKM 四鍵，將可加速轉動砲塔，但想必用慣自動追蹤系統的各位，將不太會用得到這個功能。這回的地形稍稍複雜了些，不但地面和各種景物的種類變得較豐富了，連路上都會沒事多出些妨礙移動的建物殘骸和小石堆。荒涼龜裂的地面，配上蒼藍的天空、靜寂的星夜，多少帶給人一種浩劫後的淒



涼感，不過在和大批敵方 HERC 相遇後，便被毀滅的快感和熾烈的砲火給掩蓋無遺了。

此外，敵方HERC增加了一種出現方式，有時您會發現有火箭般的東西打到您的前方去，別懷疑，那是載運敵HERC的登陸艙，接下來就可以準備大事開火了。 CYBRID 的大型登陸艇也是種新的對手，它們不但可以一次載運大批HERC，本身也具有光束武器和飛彈等來保護自己，要想摧毀它們可也得花上不少工夫。



總而言之，這片擴充片的內容還滿紮實的，雖然筆者還無法確定第二戰場有多少任務可打，但您若是 ES 的狂熱者，抑或在 ES 中受盡委屈，或是嫌打得還不過癮，那就請不要錯過這片擴充片。您應該知道，九門槍砲飛彈齊射、把敵方的HERC打成片碎的感覺是多麼的棒，嘿嘿嘿嘿……（糟了，老毛病又發作了）筆者得去打一場來壓壓癮啦！祝各位玩得愉快！

群英會審 VER 2.0

COW BOY

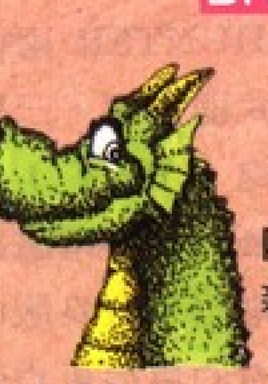
故事延續原有遊戲的情節，而片頭及過場的 3D 動畫面是精彩華麗，任務的要求及難度也增高不少，對菜鳥級的玩家來說難度可能較高些。

CYBER



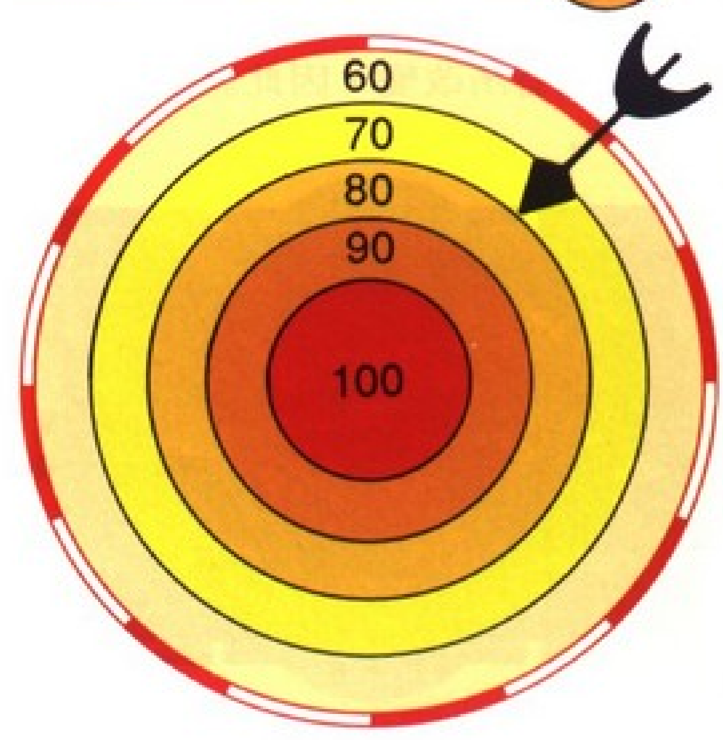
劇情與前作緊密接合，但架構不變，因此創新之處不多，遊戲所能提供的只是另一場昏天暗地的戰鬥。

DRAGON

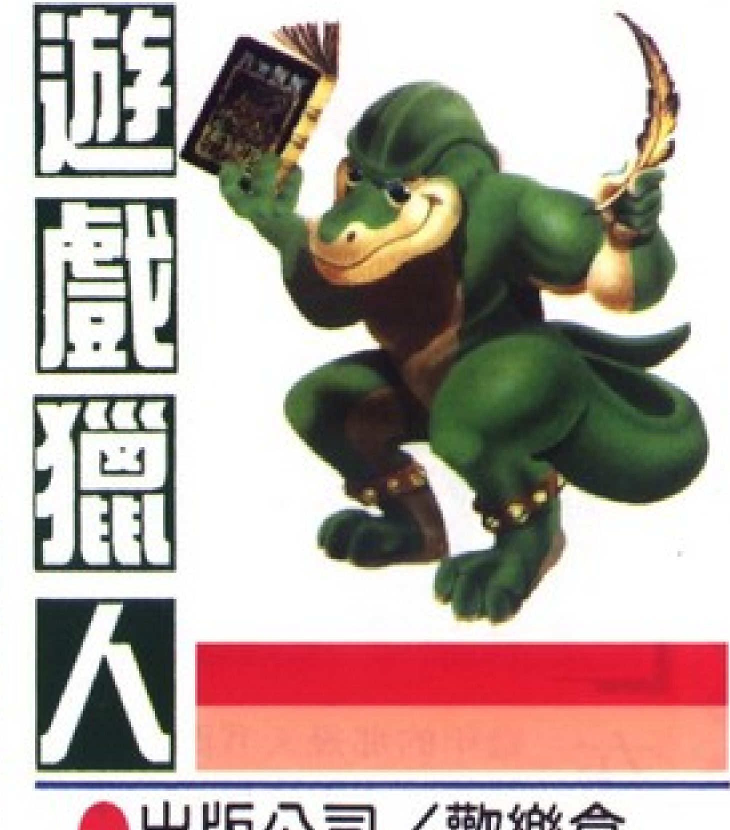


除了增加新的 HERO 機種及武裝外，地形也有相當大的改進；任務難度可調整，對不擅長此類遊戲的人，可說是一大福音。

群英靶場







●出版公司／歡樂盒

■本文作者／馬爾寇溫

這個遊戲主要是模擬我國在2001年的主力戰車K-1（戰虎），遊戲一開始有六名戰車長供你選擇，每個人的屬性各不相同，這將關係到射擊的準確度。在戰車方面有四種供你選擇，其中分為基本型、裝甲型、火力型及選擇型。選擇型在砲彈的種類及數量方面可供你調整。戰車的砲彈分為 HEAT 高爆性反戰車砲彈、 APFSDS 高速穩定翼可拋式穿甲彈及 M60D 對空及對地射擊用機槍。另外在支援部隊部分，共有 TF 導彈（可裝於坦克上）、155M 榴彈炮、攻擊直升機及地對地導彈。



遊戲過程以任務為主，只要把敵人全部幹掉即可，不須花太多腦筋。這個遊戲有個很不合理的地方，就是敵人個個都是神炮手，不管你怎麼閃躲，敵人的炮彈就好像導向飛彈般的直往你身上招呼，而坦克的防禦力又有限，所以活著是一件很辛苦的事。

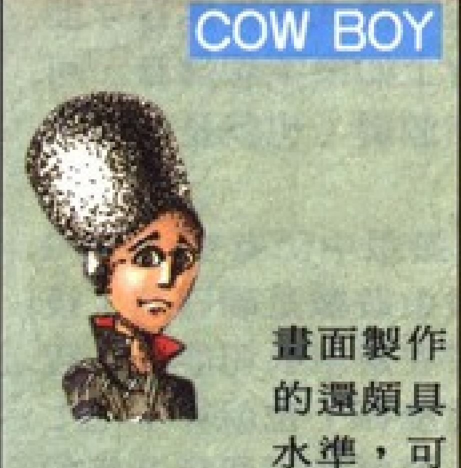
在操控方面有點特別，四個方向鍵控制著坦克的左右轉彎及加減速，而炮塔的則須用 CTRL 鍵加上四個方向鍵來控制上下左右。要發現敵人除了靠雷達外，還須靠螢幕左下方的追蹤器，然後四處移動炮塔準星來搜尋敵人。當你的炮塔對準目標後，右下方的雷達就會顯示目標種類。由於你必須移動炮塔來搜尋敵人，追蹤器無法幫你鎖定，所以在動作上就慢了許多，往往在敵人攻擊你之後，你才有辦法發現他的蹤跡。所以這時你會希望是開著一輛無敵（修改）坦克，否則要完成任務實在是不太可能。

遊戲的畫面，在比例方面有點誇張，坦克居然能比建築物大，只要你開到建築物之前，機槍手就看不到建築物了。而敵人的 AI 不知該說他聰明還是智障，他發現你的速度是一流的，但只要一開火就停在那邊不動了，你甚至可以從他身上輾過去都無動於衷，而且直升機亦是如此。

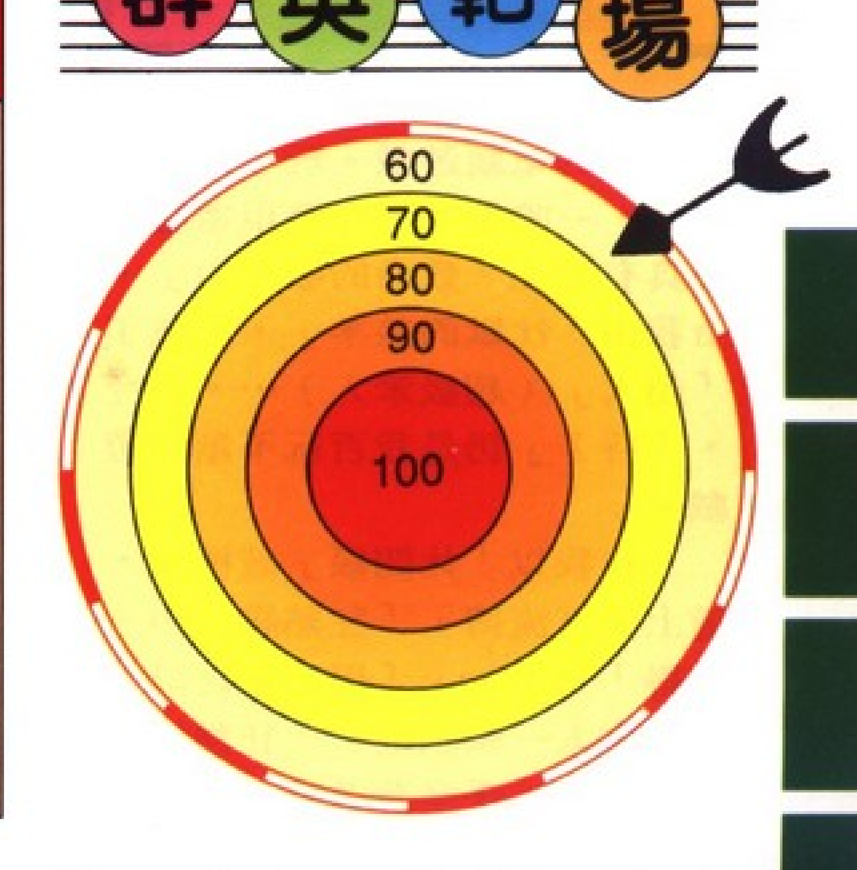
在音效方面，其主炮、機槍及爆炸的音效表現的不錯。在任務完成後大都會展示一段動畫，表現不錯，但只有幾段動畫重複展現，實在可惜！這個遊戲可說作弊做得很兇，而 21 世紀的坦克在武器方面卻無任何改進，實在令人失望。筆者最欣賞的坦克模擬遊戲是很久以前 MICRO-PROSE 出品的裝甲雄師，只可惜沒看見他們有任何後續的作品。希望出版公司能再接再厲推出跨時代的坦克模擬遊戲，否則筆者根本飛不起任何需要抗拒地心引力的飛機。



群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
 畫面製作的還頗具水準，可惜武器配備及戰鬥方式還是停留在舊式的作戰模式，可能無法滿足戰爭迷的胃口。	 中、韓聯手出擊，但威力並不如預期的強大。各方面的表現無過人之處，且有多方缺失令人詬病。	基本上本遊戲的構思還不錯，只可惜整體表現並不如預期的良好，如能改善一些缺失，則本遊戲的耐玩性將可提升不少。





不吐



在過年的那幾天我跑去電腦門市店，買了魔龍紀事回家玩；在這麼多同款的遊戲中，好死不死的拿到製作時出槌的磁片，害我花了一百多元的計程車錢，太過份了！

在辛苦了大半天，終於進入了 GAME 中，那時差一點就跪下拜了；等我花了一個多小時把大頭目解決了，看到了終局，立刻有股想自盡的念頭，因爲劇情太簡單了，且戰鬥少得可憐，玩家們只要靠著滑鼠在那指令欄中選一選，看看無聊的對話就可以破關了，且不看都不行，不過遊戲中主角只要對女王付出應盡的義務就可以看到精彩的圖片了，但在遊戲進行中，只要你不照劇情發展亂走會有意想不到的收穫喲!!

冠頭



這套軟體爲筆者第一個接觸的電腦遊戲。玩了這個遊戲後，一鳴驚人，才發現電腦遊戲具有如此「致命的吸引力」，令我由「沈默的羔羊」，變成了「超人」（超級笨人）…。至今，「吞 I 」仍是我百玩不厭的遊戲。

在我以「休閒級」破檯後，道上匪言流傳，「狂熱級」中，可得「天雷」、「爆雷」之計，於是本人一頭栽進了「狂熱級」中。終於，千辛萬苦打到尋找龐統了…「進攻荆州是難以原諒的！」「龐統使用『爆雷之計』，殺掉關羽××人，張飛××人，徐庶××人」「一時的挫折並不代表永遠的失敗…」我靠！太恐怖了，才一回合就回「老家」了，根本「混」不下去嗎！又好不容易才殺到汝南城，被司馬懿以「咒殺計」炸回來。於是我就去長沙城找關索。經過漫長的旅程，終於又到了汝南城。奇怪！怎麼又被電了？莫非是我沒有按好咒語？再試一次吧！結果還是不成功！狂熱級的兵糧消耗的特別快，走了兩趟遠路，兵糧已光光了，而戰利金卻又特別少，令我苦不堪言。難道我咒語記錯了？抱著姑且一試的心理，再回長沙城。「眞是對不起，上次給你的咒語是錯的，正確的是…」#@△＊，直叫我兩眼噴火，心中起了砸電腦的念頭。歷經一波三折才破，這「狂熱級」叫人眞「狂熱」啊！但是「爆雷」、「天雷」之計，絕對值得一玩。

仲國仁



天旋地轉（ Descent ）是我在衆多 DOOM-LIKE 遊戲中最喜歡的，原因是它不血腥（雖然還是很暴力），而且是眞正的 3D 動作遊戲，場景非常廣大，四面八方延伸的通道常令我分不清上下左右而暈頭轉向；遊戲中也內建了作弊密碼，雖然使用之後分數會爲零，但敵人實在太強不得不用。

更令我敬佩的是程式本身，強大的錄影和內建的抓圖功能，加上支援各式的搖桿（爲了這個遊戲我還特地去買了一支 Gravis 火鳳凰），而且可以在 Windows 下執行，眞是「全方位」！還有聲光效果非常的棒，過關的動畫也做得不錯。由於敵人是無生命的機器人，所以我強烈建議那些見血就會昏倒而不敢玩毀滅戰士的玩家們來試一試這個遊戲。

S.A.W.



這是一個到目前爲止， PC 史上表現的較好的少數幾個強力格鬥遊戲之一，我一開始玩這個遊戲時，不禁深深的受到感動；才相隔一年多，一代與二代竟有如此大的差異。

首先談談遊戲中幾個較出色的地方。在格鬥時選擇武將那大型武將造型，十分精細而有震撼力，而武將人數的增多，動作的流暢，得勝時同一武將有二～三種不同 POSE ，還有加分關的設置，儲存的功能，處處都顯示製作小組的用心。只可惜在加分關中某些武將無法使出特殊招式，如關羽無法使出流星趕月等，還有儲存後讀取分數得從零分開始計起，覺得蠻可惜。

在 BUG 方面，如果你慣用右邊數字鍵，每次進入時都得重新設定，但你會發現上次設定都還在，對了！上次有位讀者投書說：統一天下模式中得儲存才能跳出，事實上如果不想儲存，可按「腳」那個鍵（也就是搖桿上 B 鍵）！

事實上遊戲中仍有些小BUG，不過聽說這遊戲是硬碟壞了後重做的，看在遊戲公司能及時趕出來且還這麼棒，也就算了吧！

最後，遊戲公司舉行升級的活動，我覺得並不值得，因爲這麼一來匯票加上郵資與直接買光碟版並沒有便宜多少，反倒是直接買光碟版還比較方便。

孫策・洪

銀河飛將【光碟版】

過年，鄒多嘛！在某電腦公司發現了陸空戰將／銀河飛將私掠者二合一光碟，連各自的語音及任務等資料都包含在內，如此好康怎可錯過？買回家一玩，果然是令我讚不絕口，甚至開學後我還有段時間每天抓搖桿哩！因爲先後已有人對陸空戰將發表過感想，在此就以光碟版爲論點，評一下私掠者吧！（有些地方可能和磁片版不同，敬請見諒）

首先來談談故事。曾玩過主程式的人應該還記得反進化分子（Retro 或 Church of Man）的喪心病狂（有沒有想到眞理教？）和異星種族的窮追猛打，連資料片都玩過的則會看到反進分子的興衰史。感覺上好像上下集一樣，成功地織出一部私掠者歷險記，更簡單地說來就是故事性很完整啦！

而在內容方面，資料片新多出來的裝備和那管大砲可以把舊船的性能（極速、炮火連發速率等）大幅提升，同時提供更高的護盾及引擎等級，讓玩家的生存率提高了不少。此外在空中，地面的對話皆以全程語音取代字幕，更令人覺得身歷其境（試想在太空中和異星種族對話時對方透過翻譯電腦所發出之機械化口音）。

但是僅管優點衆多，這款遊戲仍有其缺點存在。最令我不滿的是新裝備只在資料片中出現，主程式除了語音外一切照舊，使得玩主程式時仍然辛苦得很。此外，每過個場就讀一次光碟，大大降低了遊戲進行速度（大概是連過場當中會做的事的時間也力求眞實）。儘管如此，私掠者仍是一款不可多得的好遊戲，可惜光碟版似乎還沒有代理商，唯盼國內公司儘快接洽，造福玩家。

蓋　伯



自從在雜誌上看到明星志願的介紹，我就被那有趣的內容所深深的吸引，能培養明星已經成爲我的夢想，我苦等了四個月（好長的時間！），終於買到了，我火速的趕回家載入電腦，可愛的人物造型和活潑的的動畫，令第一次玩養成遊戲的我感到很滿意。遊戲的目標是奪得影藝界三大獎，結果第一次我一項都沒得到（太遜了！），第二次玩我已經得到第一項最佳模特兒獎了。

因爲遊戲中有電視、電影、唱片、廣告四個公司讓你爲你的愛將接通告，所以在進行中你不但不會覺得無聊，在當明星收獲很多時，你還會覺得很有成就呢！總之它是一個有內涵且耐玩的遊戲。

不過沒有一個遊戲是十全十美的，明星志願的結局就有一點讓人失望，你看不到旗下的明星未來的樣子和後續發展（像美少女夢工廠Ⅱ），還有當電影拍完之後的宣傳畫面都是同一個畫面（兩個老公公？），讓人看了昏倒，聽說要和夢中情人結婚需愛慕999，可是愛慕卻又很難加（那個奇異商人又死到哪裡了，怎麼賣的不是鮮花呢？），希望發行公司能破例發行加強資料片，使遊戲變得更有趣、更完整（還有讓主角也可以跟其他的女明星結婚，畢竟愛慕是每個人都有的。）！

阿　慧



自從玩了軟體世界雜誌第 70 、 71 期內附的光碟試玩版後，我就被雙子星傳說（原小哥大歷險記）給吸引住了。從此以後便日盼望，夜思念的苦苦等待。好不容易給讓我等到（眞高興）。

載入遊戲後，片頭的動畫太…完美了。裡頭人物的動作非常好玩，由其是穿綠色軍衣長的胖胖的阿兵哥會拿散彈槍亂開槍，打人時敵人發出的嚎叫聲或是抱著肚子跪在地上，也有的會踢他一腳他便飛的老遠！滿逗趣的。

雙子星傳說內的語音是卡通的語音。玩雙子星時唯一令我不滿的是不可以隨時隨地存檔。電腦會幫你存檔，如果不幸死掉了就得從上次電腦存檔的地方開始，裡頭的謎題不會很難啦！敵人也不是很厲害！初期空手是打不過任何一個敵人（指逃出監獄後）。拿到魔球後就可拿魔球攻擊敵人。到最後拿到魔劍後連戰車和自動砲台都砍的死。使用魔劍在四種狀態下都有不同的攻擊方式。說了這麼多東東，如果捨去不能隨時存檔的缺點，雙子星是一部不錯的遊戲。你不信？試一試就知道。

林志明



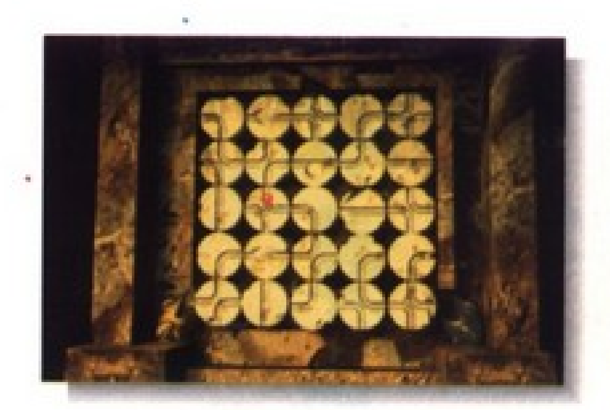


所有場景均以３Ｄ虛擬實境第一人稱方式呈現，可以讓您在任何角落３６０°任意遊走。



３５段不同旋律的背景音樂，震撼逼眞的特殊音效，感覺有如身歷其境。

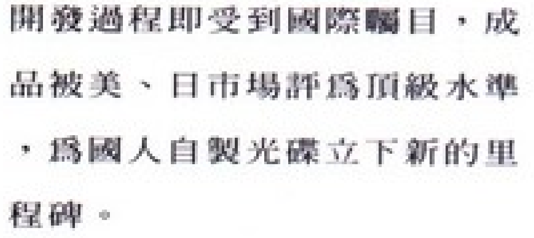




第一片獲得工業局軟體工業五年發展計劃獎勵的多媒體作品，開發金額超過千萬元。



內容取材於敦煌附近的民間傳說，配合中國傳統益智遊戲，您將可在絲路重鎮驚奇穿梭。



開發過程即受到國際矚目，成品被美、日市場評爲頂級水準，爲國人自製光碟立下新的里程碑。



１４道驚險關卡，考驗您的智商、反應、觀察力和組織力，耐玩性、流暢性將令您耳目一新。


奇侠登場笑傲羣雄
仙劍既出鬼神辟易







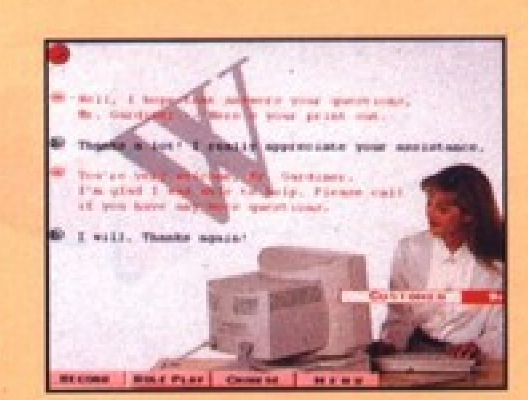
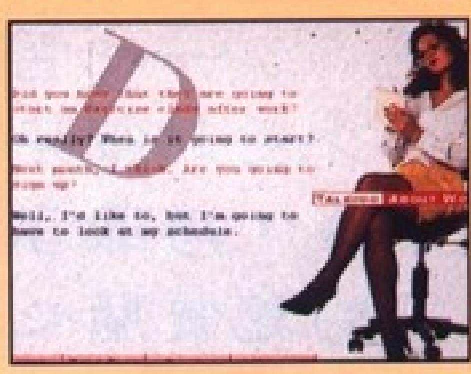
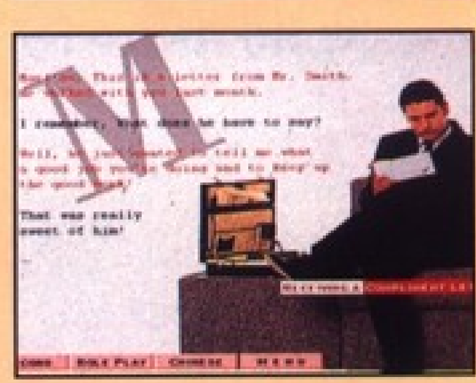


Office English

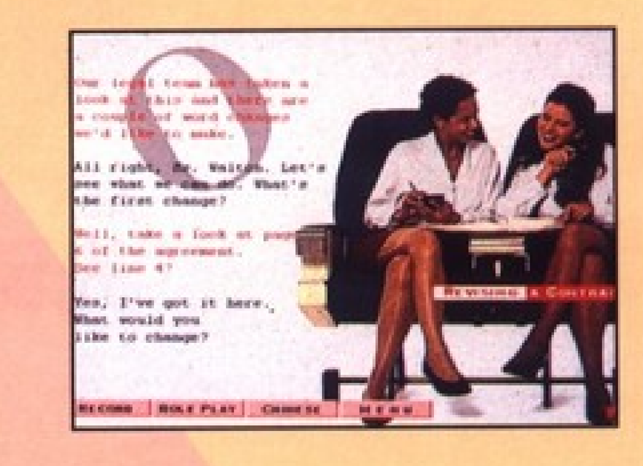


MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE

辦公室商業英語

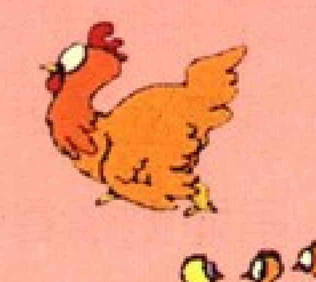

辦公室商業英語是一套針對亞洲人設計的商用會話課程。 由於 80% 的商業用語發生在辦公室中，因此這套教材的場景定位於辦公室。功能上，這套多媒體教材首先創用滑鼠〞拉到哪、聽到哪、錄到哪〞，充份將英語發音的細節展現給學習者。

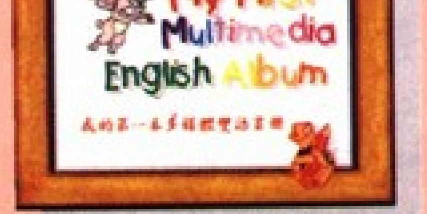




我的第一本
多媒體雙語畫冊

- 雙向雙語（ 英文/中文 ）
  自編、自導、自演
  構圖學英語，畫到哪，學到哪
  錄音編故事，構圖編故事，文字編故事
  中英文語音切換，中英文文字切換
  多媒體畫冊連環播放
  打印畫册
- 學習內容 ： 基本動物、自然物、場景
  基本動作、表情、體態、單字 、短句
- 永不厭煩，變化無窮的英語學習方式！





適用年齡 ： 3—12 歲





兒童多感度英語





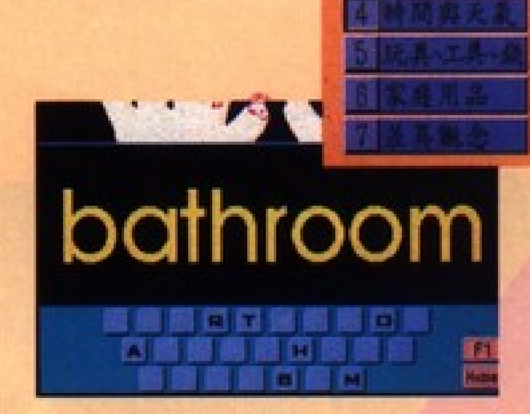
榮獲資訊應用獎之特優套裝軟體

美國加州移民兒童小學1-6年級必學英語語彙

全省熱賣中

兒童多感度英語是一套課程結構非常嚴謹的教材，非常適合學校或家庭內循序漸進學習。多感度英語共含四片光碟，各自獨立亦可成套使用。其內容涵蓋字母、大小寫，鍵盤打字操作、音標、數學英語、兒歌及十五大類基本詞彙。

這套教材沿襲了雙語公司的專業英語教學理念，通過兒童天生的聽、視覺敏感度，把基礎英語中的各個層面，烙印於兒童腦中。





FirstAid English

急救英語

FirstAid English

比美國老師臨場教學還要有效的學習方式







自 1993 年發行以來，急救英語已成為一套具知名度，并廣泛被使用的多媒體英語教材，在臺灣、香港、中國大陸、韓國均有廣大客戶群。單機版的裝機量已超過五萬套，使用網路版教學的教育機構也已超過 50家。這套光碟教材，目前已開發出十種語言的語音介面，遠至巴西、波蘭、俄國均有用戶群。

急救英語是一套針對英語學習中的兩大困難一聽得懂、說得出，而設計的口語教材，提供了獨特的學習方法。通過聽覺、視覺的感官對比、拆解，充份令學習者掌握到英語口語的細節。

開發公司
雙語資訊(太平洋)股份有限公司
台北市信義路四段155號8樓之1
TEL:(02)7036330 FAX:(02)7036398

發行公司
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8樓
TEL:(02)3563567 FAX:(02)3560969


倉庫番
玩家復仇版
敬請期待
在更具自由及多元化的
"倉庫番一玩家復仇版"
中，盡情享受腦力激盪的快感。
★大宇資訊第一套移植至日本98版的最佳益智遊戲。
★滑鼠定點導向移動功能，省去以往繁雜不便的操作手續。
★遊戲中共有八位造型生動精緻、活潑逗趣的主角供玩家自由選擇過關。
★並附有 306個關卡編輯功能，玩家們可編組成各種形式自我挑戰。
★玩家可任意選擇 306個關卡進行遊戲。
★大宇自研VESA技術，首度支援遊戲中四種解析模式。
soft office THINKING RABBIT®
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969
服務專線：(02) 356-0955
(C) 1994 THINKING RABBIT



充滿希望與夢想的銀色世界！
明星志願
全省熱賣中
遊戲特色：
★玩家與明星以新手起家，共同體驗演藝圈成長的喜悅。
★十位不同性格男女新人之中，同時選擇三名加以培養。
★大宇美工群最新貢獻，精雕細琢展現高解析極緻之美。
★融合經營培養的雙重策略，讓玩家完全掌控遊戲之進行。
★直覺式圖像選單全程支援滑鼠遊戲時更能融入其中。
★加入股票市場與兩款精緻綜藝節目，遊戲趣味多元化。
★內容豐富各類事件層出不窮，看盡演藝界的點點滴滴。
★多種不同的玩家與明星結局，是策略遊戲的最佳選擇。

天地尚未變色之前
是無名小卒活躍的舞台







戰國初年，一些神奇的思想家在設計戰爭武器時，發明了一種稱為「機關人」的自動士兵，一個名叫「蜀桑子」的野心家卻利用這種利器想發動前所未有的革命……

扮演墨子愛徒的你，能夠在鬼谷子、公輸般等異人的協助下，及時阻止蜀桑子的陰謀嗎？

這個謎，將由你自己來解答……



徵

遊戲企劃人員
文筆流暢、創意豐富
須有個人企劃案
具企劃經驗尤佳
（男女不拘）

美編
熟悉　平面設計、美工完稿
略諳　電腦遊戲尤佳
（限女性）

電腦2D美術設計
具造型設計能力
須有個人作品
具電腦繪圖經驗尤佳
（男女不拘）

2D動畫設計人員
具有卡動畫設計能力
須有個人作品
無電腦經驗亦可

以上年25歲以下者皆可。（男役畢或免役）
歡迎對製作GAME有興趣者加入我們的行列！　意者請洽（02）356-0722#210 蘇先生



大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F　TEL:(02)356-3567　FAX:(02)356-0969



焰紅的太陽

血的大地

交織著無盡的貪婪

與

哀嚎

世紀縱橫股份有限公司

台北市建國北路二段137號3樓 TEL:5025969

世紀縱橫公司將於七月一日至五日參加一九九五年消費性育樂多媒體展，地點在松山外貿展覽館，我們攤位的號碼是A207．A208．A217．A218，歡迎各位電腦業界的同好蒞臨參觀指導，謝謝。

桃竹苗總代理
集品資訊有限公司
新竹市科學園路210號
電話:(035)773-642

中部總代理
歐首國際股份有限公司
台中市大墩十街180號1樓
電話:(04)320-1687
(04)320-6838

南部總代理
飛福有限公司
高雄市九如二路57號7樓之8
電話:(07)311-1666

新加坡總代理
MICRO BETA
BLK 166,BUKIT BATOK
WEST AVE 8,#01-262,
SINGAPORE 2365
TEL:5663138

'95

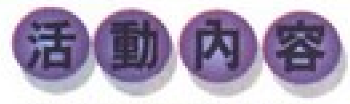
7月20~24日

電玩大展

SUPER GAME PLAYER SHOW

展覽時間：民國84年7月20日至24日
上午九時三十分至下午五時三十分
展覽地點：台北松山機場外貿展覽館 B館

本廣告圖片由百韻公司、光譜資訊公司提供



「超級新遊戲」驚世發表會
電玩比賽、有獎徵答猜謎、中古跳蚤市場
虛擬實境試玩、歡樂買、歡樂送、雙重摸彩大驚喜



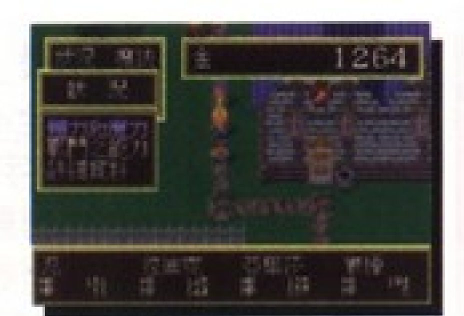
TV GAME 主機系列、次世代主機、16位元主機
TV GAME 卡匣、CD軟體及週邊系列
PC GAME 軟體及週邊、GAME音樂原聲帶系列 VIRTUAL REALITY虛擬實境

Game Player

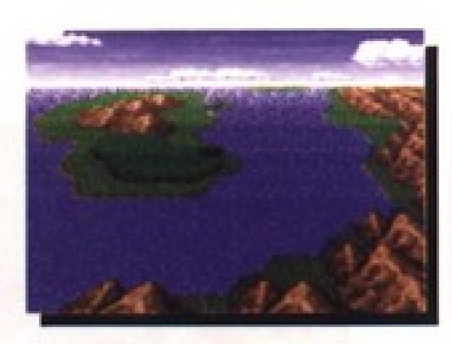
主辦單位：超級玩家俱樂部、威展展覽企劃有限公司
協辦單位：衛視中文台、尖端出版社、電腦玩家雜誌社 贊助單位：青春快遞雜誌社

一部研發製作長達三年的強檔鉅獻！

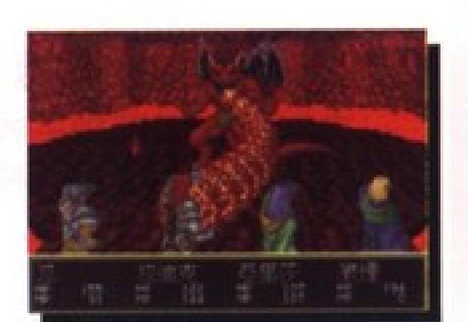

風格獨特的村落

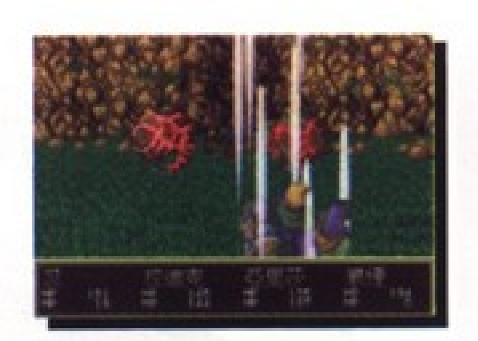


體貼的操作系統


華麗的飛行畫面


動感的戰鬥畫面


迫力十足的敵人


上百種的魔法與必殺技

神示錄

背叛與毀滅



一場不明的災難，造成了神族內部的動盪，不忠的神官竟趁勢叛變，
一夕之間神族步入滅亡，　這一切 是預謀！是命運！
還是．．．．



傑誠資訊有限公司
J.C.INFORMATION CO., LTD.
臺北縣樹林鎮保安街二段9號
TEL: 886-2-6864615
FAX: 886-2-6819263
服務專線:(02)6819445



RPG 經典鉅作

■ **融合多線與單線的劇情**

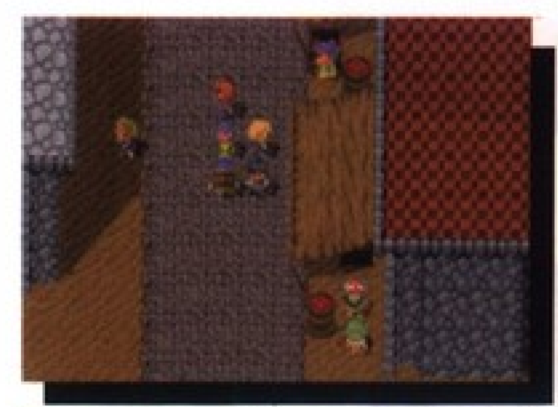
故事前段為多線式劇情發展，至於隊伍的組合方式，將直接受到劇情的影響，而後劇情則延續故事，進行單線發展。

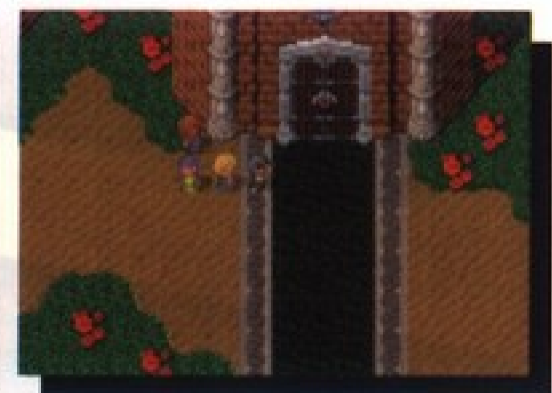
■ **華麗的高速飛行畫面**

本公司突破ＰＣ硬體上的缺陷，研發出媲美”高速繪圖晶片”的處理技術，並創造出華麗且方便的飛行交通工具。

■ **豐富的環境氣候特效**

無論是熱帶或寒帶氣候，甚至溶岩地帶的地熱環境，皆加入豐富的特效動畫。

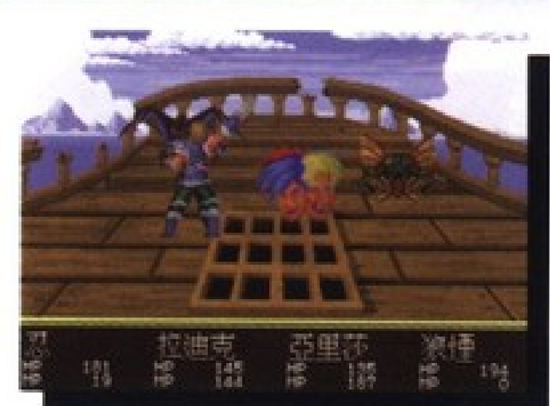




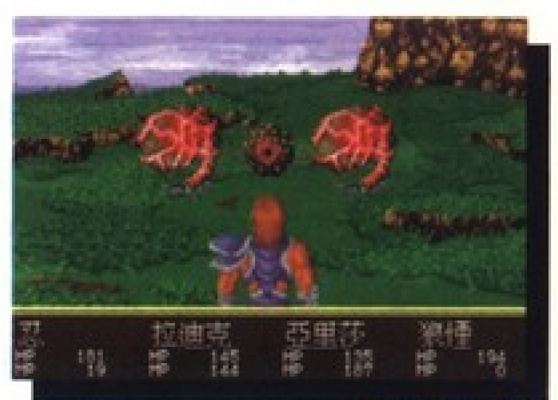


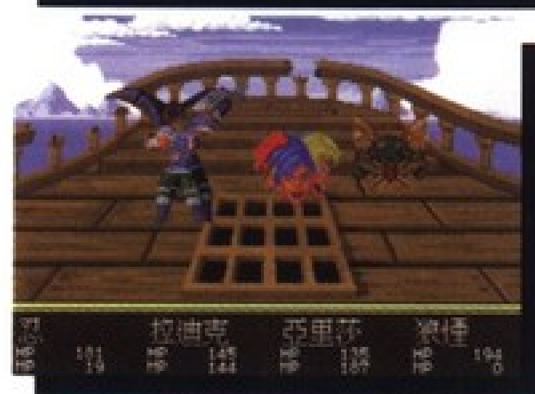


充滿動感的戰鬥畫面









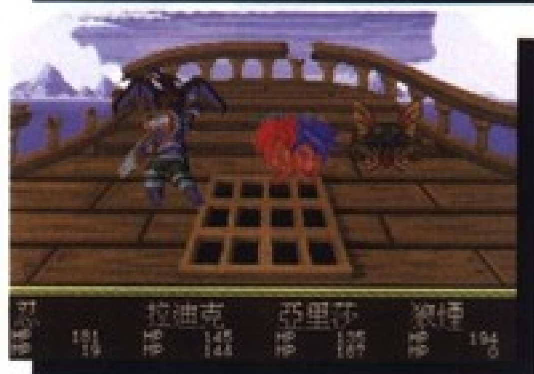
■ **完美的動畫式戰鬥畫面**

戰鬥動畫總數高達---------- 3000 張並使用全畫面多層物件動畫處理技術，使畫面角色隨時保持動態，甚至於戰鬥背景也使用了多層捲軸及特效處理。

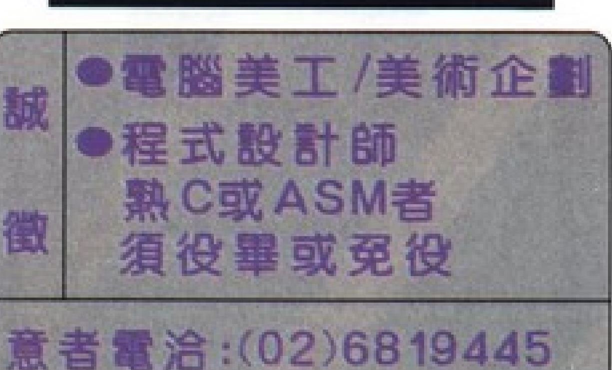
■ **多屬性式的戰鬥AI系統**

敵方的怪物ＡＩ分為八大戰鬥個性，並依照個性設定之異，產生不同的戰鬥風格，而魔王級的敵人，更設有專屬ＡＩ系統。











預定六月發售

敬請期待

先知的魔寶石=Myst,第七訪客.先知的魔寶石是中文化的光碟

你也許夠快
但你夠聰明嗎?
一直重覆相同的習慣煩不煩?

先知的魔寶石

Jewels of the Oracle

難道GAME只能
提供
感官式的快感嗎?

玩過英文試玩版的朋友請歸隊!
七月中旬和你的智力交手
中文配音\李建復


美少女
84年6月
預定發售
Active
アクティブ 售權代理
秘密組織「薔薇十字團」是什麼組織？
身稱克麗絲汀的女子「艾琳」，到底她的真正身份是誰呢？
夢的物質「光媒」又是什麼呢？
在這許多謎團中，故事即將展開. . . .
日本專業配音,激情演出
日本專業配音
CD－ROM版
普通，限制級，
CD，磁片版本 同時發售
角色扮演遊戲
天堂鳥資訊有限公司



充滿叛逆性的 RPG 遊戲

天堂鳥BBS站專線：(02)914-4834*914-4

超強新片

童年美夢成

冒險 遊戲

科學

更能讓你有重温舊夢的感覺，期待你一起進入小飛俠的世界，展開翅膀飛吧！飛到童年的世界裡……

CD、磁片版本同時發售！

HIDE ENEMY



877
7月推出
代表作
小飛俠
©タツノコプロ・協力 ユタカ
企画：インパルス
這是一套不同以往的遊戲
能豊富以前的記憶與懷念、
TEL:886-2-918-4877
FAX:886-2-918-7334
Family Soft 株式會社授權代理／台北縣新店市民權路 42巷 59弄 3號 3樓



業界首創！性奮度120%
突破H GAME傳統，翻新Multi Window（多重視窗）！
5月份激情演出
轉校生
正統派美少女養成遊戲
我什麼都不知道，請不要傷害我！
未滿18歲
請勿購買
帶領女主角迎接美麗的第一次（性經驗）
自由操縱名門女子高校的美少女轉校生
一手導演女主角的獻身情境
如何避免同性戀、性虐待（SM）、
太妹幫、色狼的、糾纏。
劇本內容十分精彩豐富，各種突發事件穿插其中，
請帶領女主角步上幸福之路。
狂賀
轉校生榮獲本週
全日本票選排行
第6名！
天堂鳥資訊有限公司
台北縣新店市 民權路42巷59弄8號6F
TEL: 886-2-9184877 FAX: 886-2-9187334
Sur Dé Wave.
シュールド・ウェーブ 株式会社
授權代理

七彩繽目的光碟世界

偷·窺·者

／劉稼禹

一提起肥皂劇，很多人都會把它當成是無聊時，用以打發時間的代名詞；但愛看的人還偏偏就是很多。通常在肥皂劇中的不變公式，往往是針對「俊男美女＋富商豪門＋情慾橫流」竭盡扒糞之能事，好像不煽情變態便不足以爲名門富賈一樣。而 Interplay 的「 Voyeur（偷窺者）」，便是在近期內將肥皂劇搬上電腦螢幕的一個活生生例子。



偷窺者的主要故事是發生在一幢大宅內。這棟宅邸的主人，是正在競選總統的瑞德豪克先生。除了豪克以外，這裡還住了他亦母亦姊的胞姊瑪格利特、兒子和媳婦、女兒及其情人、一個姪女（瑪格利特的女兒）、保鑣、和女秘書。關於這幾個人，以倫常的觀念來看似乎很簡單；但以道德的觀念來看卻是很複雜。豪克和瑪格利特之間有著曖昧的姊弟關係。豪克欲勾引他的媳婦，又在其姪女十幾歲未成年時與其有染。豪克的姪女是個女同性戀者，內心雖然愛慕著表哥的老婆，但又爲了要報復而與豪克女兒的情人有著不清不楚的關係。此外，豪克的女秘書是個性變態者，英俊挺拔的保鑣先生則是她的性奴隸…。在這些錯綜複雜的人際關係之下，除競選總統一事外，還有二件蘊釀待發的事件（一爲豪克的企業製造出大量的污染，及有人想以醜聞來要脅豪克家族的成員索財），讓整個故事顯得頗爲詭譎複雜。



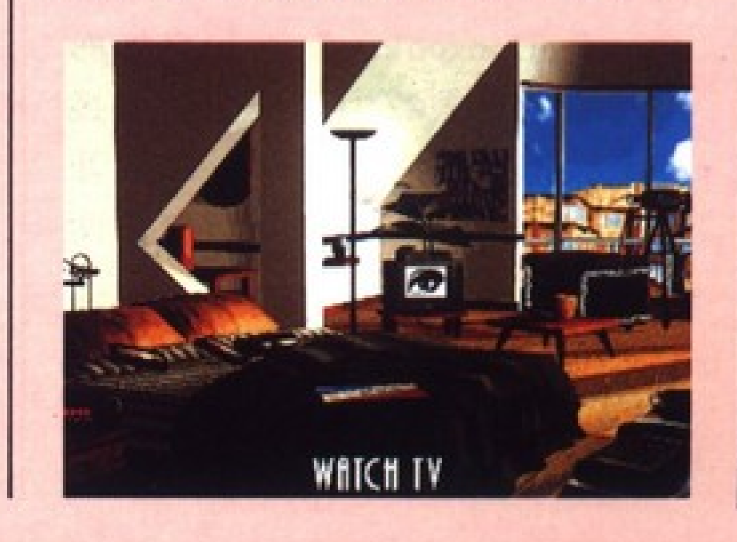
玩者在這個遊戲裡，要扮演的是一位貨眞價實的〃偷窺者〃。你將在豪克大宅的對面租用一間雅室，以高倍的望遠鏡偷看豪克家族的一舉一動，然後將之錄成錄影帶在必要時交給檢警單位或寄給家族中的清白者，以打破豪克競選總統的美夢。在遊戲中玩者對宅邸可搜證的對象包括了單景／文件的特寫、人物動作的影片、及只有聲音的對話三種。而偷窺的過程則是以時間爲單位（約半小時到數小時不等），表面上是說電池需要再充電，但於遊戲中影片播放的時序卻是即時的一換言之，便是到了幾點幾分時某人會在哪裡出現，如果當時你正在拍攝別的房間的話，就會錯失搜證的時機了。特別可惡的是，火辣香艷的鏡頭通常都沒太多的價值；當你正看得津津有味時，眞正重要的短暫訊息卻在彈指間輕易地流逝。





倘若玩者蒐證失敗，則不是豪克的陰謀永遠無人能揭發，就是變態的女秘書會充當冷血殺手前來向你索命。但不管有沒有玩到最後的結局，玩完一遍的時間都不算太常（約略在一個鐘頭以內），不過其間不能儲存進度，而且每次的劇情都可能依腳本和程式的設定而略異。

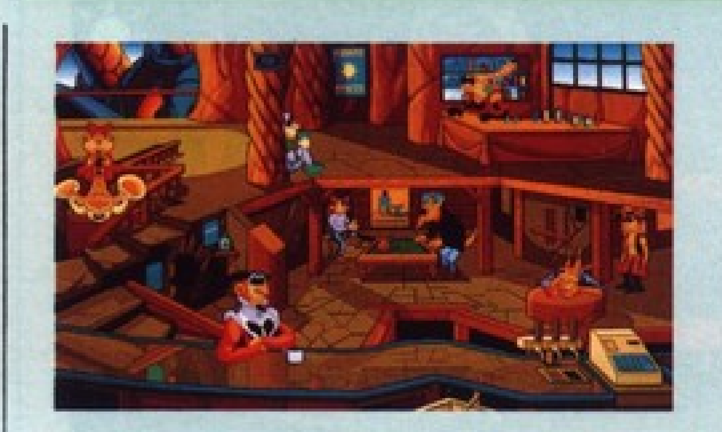
基本上，偷窺者這個遊戲只能算是個小品之作，而且其樂趣往往也在玩完幾遍之後才能體會。雖然其中香艷的鏡頭不少，但實際上卻是〃一點〃也沒露到。由於遊戲中全程的語音沒有配上字幕，所以對於英聽能力欠佳的玩者而言，可能也眞的只有透過看限制級的片段來值回票價了。



·七彩繽目的光碟世界·

古怪精靈大冒險

The bizarre adventures of Woodruff and the Schnibble ▶羅蘋



在"頑皮小精靈"三代推出之後，沈寂了一段時間的製作小組終於又在最近推出了同一性質的作品—" The Bizarre adventures of Woodruff and the Schnibble "。

由於 Windows 95 推出在即，本遊戲也只能在 Windows 下安裝執行，並且首度支援了 640 × 480 的高解析度。

在本遊戲中，最大的特色就是有著極爲完整的背景故事，不再如"頑皮小精靈"系列般缺乏應有的情節。

在某次核子大戰之後，世界被摧毀得只剩斷瓦殘垣，數千年之後，人類由地底避難所走出來重見天日。出乎意料之外，原本以爲映入眼簾的是一個灰暗死寂的世界，不料整個地球竟然由濃密黝綠的叢林所盤據著！

然而，在地球表面遙遠的另一個彼端，有一塊名爲"紫色山丘（ Purple Hill ）"的淨土，在此地出現並居住了一個新品種的生物：" Boozooks "。他們不但聰明絕頂，而且相當的愛好和平。

" Boozooks "看起來外形和人類幾乎大致相同，但有些長了尾巴和高而尖的耳朵，最顯著的特徵是他們有細長且富有彈性的鼻子。

但是本遊戲的主角：" Woodruff"似乎看起來和人類相當接近，有著友善和仁慈的外貌。



除了令人發噱的外表外，他也有著相當逗趣討喜的個性。

在Boozooks的社會結構下，有一位國王以及一個由"聰明人"所組成的議會。然而，並非這些所謂的"聰明人"腦袋中都擁有智慧。眞正的祕密在於，他們每位成員都必須經由將不同的" Syllables "加以組合之後，才能產生並施展魔法。



另一方面， Boozooks 有個名爲" Chprotzong "的容器。在經由某種神祕的儀式之後，可以將邪惡的力量捕捉住並囚禁於此容器中。不幸的是，這個容器已被人類所偷取。

由於容器被偷，大部份的議會成員失去了記憶，也忘了他們的" Syllables "。另方面，國王也因此失去了他的權力，只能鎮日觀看電視，藉酒澆愁。

Azimuth博士是所謂的"異議分子"，當他眼睜睜的看著同胞逐漸沈淪，終於決定採取行動。博士決定要設法釋放" Schnibble "。這是一股被認爲相當強大且神秘的力量，可以將和平與富足帶給整個世界。不料消息走漏， Bigwig 率衆抄了博士的住所，在千鈞一髮之際，博士把 Woodruff 藏起來，並在他頭上帶了一副儀器。神奇的是，這儀器讓主角迅速長大成人，然而副作用卻使他喪失了記憶。

本遊戲的目地，即是玩家扮演 Woodruff ，設法找回 Azimuth 博士，並從邪惡的 Bigwig 手中解救整個新城人民。雖然由 DOS 版本一躍成爲 Windows 版本，但操作方式和"頑皮小精靈"完全相同，介面也一致，相當容易上手。遊戲進行有著全程語言，語音的效果相當出色，而由於仗著光碟版大容量之利，遊戲中也串有相當的動畫場景。

整個遊戲的走向依然是以讓您輕鬆愉快，笑破肚皮爲主，喜愛"頑皮小精靈"系列的玩家，絕不能錯過這遊戲喔！



宇宙冒險家

THE DAEDALUS ENCOUNTER

/徐維成

Virgin 公司又出品了一套遊戲”宇宙冒險家”，或者應該說是互動式電影。這次 Virgin 花了大手筆請了”魔鬼大帝”中的女配角 Tia Carrere 來擔任遊戲中的主角，遊戲中免不了有動作的場面以及相當多的互動影片。

遊戲的開頭是一段漂亮的影片，它交代了太空船在一次跟外星人的戰鬥之中，雖然成功的將對方擊毀，但太空船也被其碎片擊中，兩敗俱傷之後船上的三個人坐逃生艙逃生，其中的兩個人安然無事，而倒楣的玩者呢？只有你的逃生艙被碎片擊中，除了腦袋之外其他的部份都不見了。所以你不能走路或是說話，接替的是一堆儀器。

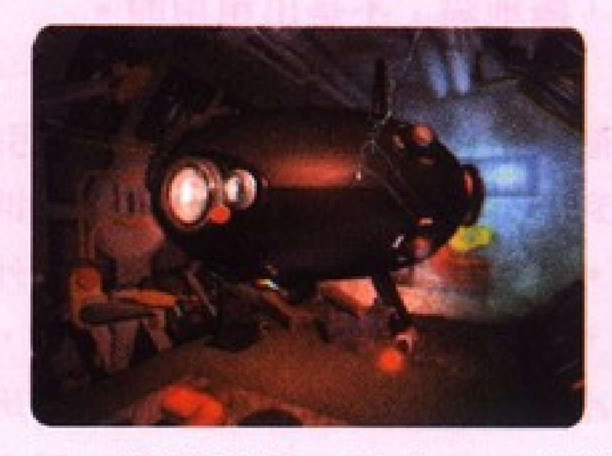
你（ Casey ）身上的這堆儀器，剛好可以幫助其他的兩名船員解決一些問題，遊戲一開始時只要按螢幕上的儀表回答”是”或”不是”，就能進行遊戲了。你是從一個小視窗看四周的環境，滿技巧性的設計，因爲整個遊戲是在視窗的環境中進行，縮小視窗可以使遊戲的延遲降到最低。



主角的身上有一個分析器，可以分析所有遇到的異星物體，當偵測結果出現之後，或多或少可以了解該如何去處理這些異星物質，這將在遊戲中扮演了極重要的角色。而用機械手臂抓取發現的物品，有時是異星圓球，又時是一些奇怪的物物，反正只要遇見可疑物品時，就用機械爪抓抓看。閃爍你身上的燈光來解謎，燈光謎語的部份在遊戲中佔相當重要角色，尤其是最後面的時候，特別重要，千萬不要放棄你所發現的任何線索。至於跟其他兩人交談時，只有回答”是”或 是”不是”而已。

這麼多的儀器，是否會讓玩者搞不清楚呢？放心！第一次的任務就類似教學，這個任務中你會有機會用各種儀器，並且其他的兩人會提醒叫你進行一些必要的動作，在執行這一連串的指令之後，相信能幫助玩者瞭解各種儀器的用途。

不過遊戲中有一個麻煩的地方：沒有字幕！所以進行遊戲時，要特別用心的聆聽對話，而就筆者的經驗來說，除了開頭有小小一段語音錄的不清楚之外，其餘的大部份都講得相當清楚，相信對一定程度以上的玩者該不會造成困擾。



而遊戲的眞正內容呢？當我方在進入空間跳躍之後，出來時撞上一艘外星船，而爲了生存下來，當然要在船上進行一連串的解謎。一般來說，遊戲的謎題大部份都可以用邏輯推出來，按照一定的次序做圖形的排列，但要特別提醒玩者的是，有一小部份謎題的難度到了匪夷所思的地步，不曉得是誰想出來折磨大夥的！

除了解謎之外，還有幾場要命的射擊遊戲要你去進行，而且還不能射錯目標否則就結束遊戲時間限制內要解謎的遊戲，相當不簡單，這也算是一個挑戰吧！在此提出一個忠告，只要其他兩人在做動作時，別忘了趕緊儲存遊戲，基本上麻煩一定會跟著來。

雖說是互動弌的遊戲，但是眞正讓你自己選擇的路徑並不多，通常一條路徑要走到底，才能再回頭，有些東西只是裝飾的背景而已，所以互動的部份仍然局限於一小部份，終究三張光碟中，裝的大部份爲 Mov 檔，自然有所限制。由於在視窗中，如果你是用高解析度的話。有些背景相當的漂亮，可以說是畫得相當用心，你將會欣賞到相當多的美麗景觀。

與其說”宇宙冒險家”是遊戲，不如說它是一部電影比較恰當。它所表現出來的聲音、影像、圖形十分傑出，但是遊戲成分就是少了那麼一點。無論如何，觀賞裡面的影像也算件相當愉快的事，要解開裡面的謎題也得花上不少的時間，而只要你按步的解決問題，相信會有不少驚奇歡樂時光。



七彩絢目的光碟世界

極速天龍

Full Throttle ■盧卡斯

就美國人來說，最能夠表現出他們豪邁性格、不拘細節的交通工具，應該就是摩托車了。在今年的暑假期間，盧卡斯公司的新產品「極速天龍」，就是一個融合了重金屬機車的冒險遊戲，相信可以伴著各位喜好冒險遊戲的玩家，渡過一個炎炎的夏日。





「極速天龍」中玩者扮演的角色是「極地貓」車隊的領隊：班；對一向在公路上奔馳，簡直可以稱爲法外之途的飆車手來說，穿西裝、打領帶的人們通常不是什麼好貨色，所以僅管一台豪華的氣墊式大禮車停在他們一向休息的酒吧外，班也不會對他們有任何興趣－即使極地貓已經陷入了財政的危機中。

大禮車中的哥雷老頭走進了酒吧，和班一群人談得很高興；但是另一個傢伙－亞德利安·利普柏格卻不識相的走進了酒吧，打算和班談一筆交易：護送他們一行人到達股東們舉行會議的地方。當然班對他完全不理不睬，「極地貓」不是出租用的。

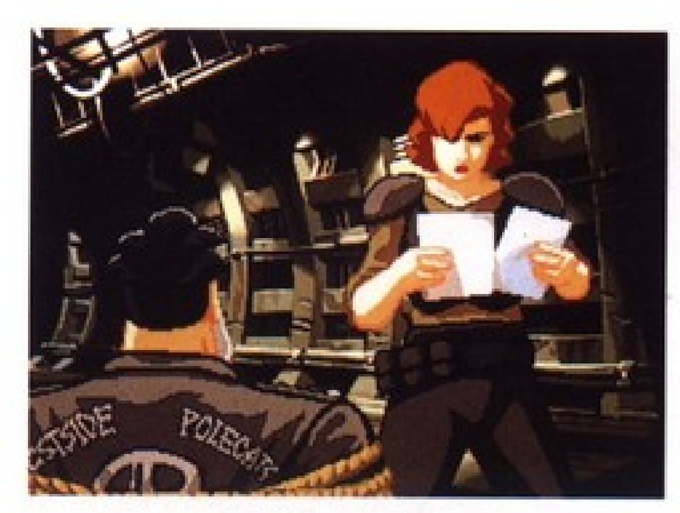
亞德利安·利普柏格卻以一個讓班極爲好奇的消息，把班引到了外頭－哥雷老頭已不久人世。在班隨著利普柏格走到酒吧外，試圖更加瞭解目前的狀況時，冷不防挨了一記悶棍。接下來班所知道的，就是陷入謀殺的罪名、機車被破壞、警察在背後追擊、同伴都被關入監牢、而且班的照片成爲 Coreville 城出名的電視秀的頭條新聞。



「極速天龍」光碟遊戲採用了全程語音，主配音員也是大家



耳熟能詳的人物－主演星際大戰天行者的馬克・漢米爾（ Mark Hamill ）先生。在畫面上，除了粗曠的線條外，也運用了高度電腦動畫處理系統，使得遊戲中部份場景以 3D 立體捲動的方式表現；大大增加了冒險遊戲的眞實感。除此之外，在班騎上摩托車後，不論是過彎、轉向等小動





作，都充分表現出重型機車獨有的甩尾重心移動、加速奇快等特性，只要曾經醉心於摩托車的玩者，一定更能體會本遊戲的特色。

除了懸疑的內容外，「極速天龍」中也使用了全新的介面，將所有的動作濃縮成簡易的眼、口、手、腳等四個方式。玩者在畫面上移動游標時，當游標指到有用的物品時就會變爲一個紅色

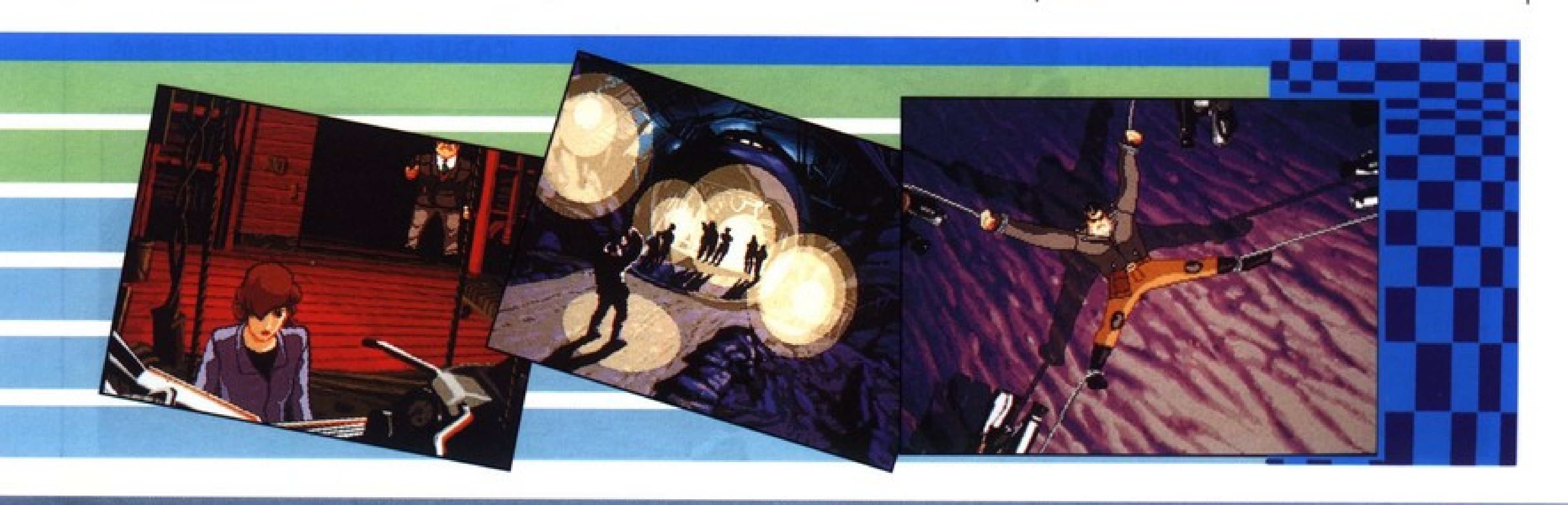


的十字符號，只要在這個時候按下滑鼠的按鈕不放，即可呼叫出介面，讓玩者對讓這個物品動作。在玩者使用身上的物品時，物品會取代游標的外型，只要玩者把物品移到適切的地點，就會變換爲不同的顏色。這樣親切的設計，可以免除玩者在畫面上四處亂點，不知所云的情況；但是這並不表示遊戲中的謎題可以在這個親切的介面輕鬆解開。

冒險遊戲加入戰鬥模式也是極速天龍中的一項特點，在路上和其他的車隊相遇時，落單的班難免會受到攻擊，這時是否能靠著身上的武器通過難關，就完全靠玩者的技術了。不過值得安慰的是，因爲本遊戲爲冒險遊戲，所以班是不會死亡的；但是在這些戰鬥中也隱藏了不少有用的線索，不斷失敗的玩者是絕對找不到的。

和遊戲中人物的對話，「極速天龍」中採取了類似「妙探闖空關」般的對話系統，讓玩者可以用不同的對話方式，來獲得不同的訊息。在解謎方面，遊戲中仍然是以單線的方式進行，但是在不同的情況下，可能須要分別完全不同的工作後，才能讓遊戲的劇情繼續往下發展。

在炎熱的暑假中，何不來個帶個重金屬味的解謎遊戲？相信「極速天龍」這個盧卡斯的年度大作，一定可以讓你在電腦的世界中，得到速度上淋漓盡致的表現。



七彩耀目的光碟世界

失落的伊甸園

Lost Eden

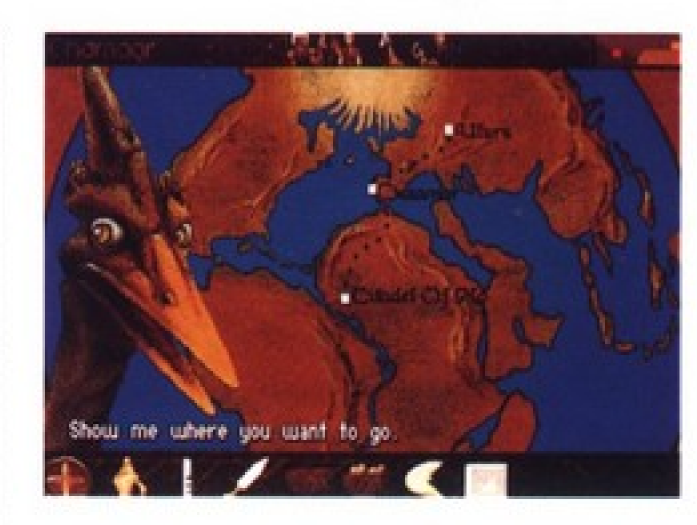
／俞伯翰

大家記不記得 CRYO 這家公司啊？不知道沒關係，那『瘋狂大飆車』總知道吧！當初瘋狂大飆車的片頭及過場動畫那種炫麗的畫面是不是還令你印象深刻。這下好了！ CRYO 又推出了一個以恐龍為主題的遊戲—『 LOST EDEN 』，照例那些驚人的動畫是少不了的， 這個小組好像動畫方面特別強，在『瘋狂大飆車』的動畫筆者覺得有點到賣弄的地步。這會兒在加上 VIRGIN ，那音樂及音效想必也是屬於上乘之作了！

在很久以前人類本來和恐龍之間是和平共處且彼此合作的，不過暴龍（ Tyrannosaurs ）那一族中出了一個叫 Moorkus Rex 的傢伙，要破壞恐龍和人類的關係，最後自己統治伊甸園（ Eden ）。而『 Mo 』國的王子 Adam 就是你，你的祖先擁有一種神秘的知識技術，這種技術可以建立堅固的堡壘以避免暴龍的侵害，不過這種技術已失傳了。而目前你所居住的這做城堡就是祖先所留下來的建築物。因此你的老爸也就是現在的國王，產生了一種苟且偷安的心態，不過你可不這麼想，你想要去把這種失傳的技術找出來，和伊甸園中的其他恐龍族群一起合作，讓他們也不受暴龍的侵害，並且擊敗 Rex 。故事夠簡單了吧，因此 LOST EDEN應該不是以故事劇情作為賣點吧！



果然沒錯， LOST EDEN 最吸引人的地方就是它的動畫及語音音效了。從片頭動畫開始，你所看到的任何一幕看起來都如此的眞實，一群雷龍在原野上活動，翼手龍們從深綠色的湖面低空略過，暴龍追逐著其他種類的恐龍等，好像眞正的恐龍就在你面前活動一樣，把以前人類對恐龍所知的完全以栩栩如生的動畫呈現，加上有強烈節奏鼓聲的音樂，完全把古代那種神秘蠻荒的感覺表現出來。遊戲的配音相當棒，絲毫沒有讓你有不搭調的感覺。 背景音樂更不用說了，由於 LOST EDEN 的音樂也已經錄製成數位語音檔的格式， 所以也沒有什麼 FM、 WAVE-TABLE 音效卡音色好不好聽的





困擾，只要你有聲霸卡或相容品聽起來的音樂或語音是差不多的，頂多聲音清晰度有差別而已。

再說到 LOST EDEN 的介面，即使不用看手册也會使用（其實手册薄薄一本且含四國語言，所以內容根本沒寫什麼）。按下遊戲畫面上方中間的那塊有小人的區域就可以進入一個可以看到所有的隨行者（附帶一句，雖然 LOST EDEN 所有的畫面都很棒，不過它的人物畫像眞的是醜的可以，完全和它漂亮的背景不合，還好 LOST EDEN 是用第一人稱的視角在玩，不然眞的是破壞畫面），在此你可以選擇 ADAM 存取檔，不過你只能存取三個進度；同時你也在此調整遊戲的音量或者重新看一次在這之前所有和任何人對話的記錄，筆者覺得這設計蠻好的，有時漏看一些訊息還有機會回頭重看一次。（筆者覺得所有的冒險遊戲都應該附加此功能才對，這樣遊戲進行會比較順利一點）在此除了選擇 ADAM 之外，選擇其他角色都會和那名角色對話，他們除了講廢話之外，有時還會提供一些有用的訊息，別忽略他們了！遊戲主畫面下方就是物品欄，不過東西一多就麻煩了。因爲擺多於這個畫面的所能容納的物品之後，有些物品就會看不到了。如果要使用那些目前看不到的物品，還要費點手腳。所以勸各位沒事東西別亂拿，拿了可是不能丟棄的！遊戲的主畫面幾乎以第一人稱視角全螢幕進行的，滑鼠的游標以一個會旋轉的立方體代替，會隨著游標所指的位址作適當的改變，讓人一目了然。

遊戲內容蠻簡單的，沒有什麼困難的謎題，因爲他的謎題相當直接。說實在話，提示更直接，有時會談話中就直接告訴你哪樣物品要怎麼用。不會令玩者想破大腦，幾個小時之內應該就可以玩完了。夠簡單吧！如果讀者想欣賞精彩的劇情，恐怕要失望了。LOST EDEN 並沒有什麼曲折的劇情（筆者個人感覺），不過 LOST EDEN 的動畫和語音相當值得一看及一聽。雖然沒有複雜的劇情，這個以恐龍和人類爲主體的故事，反而適合各個年齡層來玩，不論男女老幼都很容易進入劇情中，並享受所有的動畫和語音，因爲 LOST EDEN 蠻簡單的，大部份的人應該都不會因卡住而玩不下去。遊戲以倒敘法的方式進行，以一隻年老的翼手龍敘述過去的故事，我們就是玩過去的故事，這種方式在冒險遊戲中算是蠻少見的！不過如果你在過程中被暴龍吃掉的話，那老翼手龍就會告訴你因爲王子發生意外，而整各事件到此結束……。





太閤立志伝Ⅱ

作者：RXZ

桶狹間之戰

織田信長在桶狹間一役中，在夜色和雨聲中斬下了今川義元的首級，鞏固了他在美濃的勢力，也為紛亂的日本戰國時代畫下樂章的休止符，因為桶狹間一戰，信長向統一日本的大道跨出歷史性的一步，而在設樂原一戰，織田和德川軍盡殲武田勝賴的一萬五千名武田軍，使得信長的夢想得以逐漸實現，這次要介紹的遊戲可不是信長之野望呢！信長的崛起讓武田信玄感到不安，信玄用了三十年時間經營甲斐和信濃，卻敗在肺癆手中，他沒能看見武田家的旗幟飄揚在京畿，而信長只用了三年的時間，統一美濃，進京面聖，能夠讓信長在戰國的舞臺上如此燦爛輝煌，恐怕不是身為織田家最忠貞的家臣一豐臣秀吉，當初所能見到的，這位曾經和信長出入無數戰役，忠心耿耿的家臣，就是今次的主角，他曾改過三個名字一木下藤吉郎、羽柴秀吉和豐臣秀吉，它的一生充滿了冒險與驚奇，在這之前，也許你對日本的戰國史所知不多，但是當你握住滑鼠

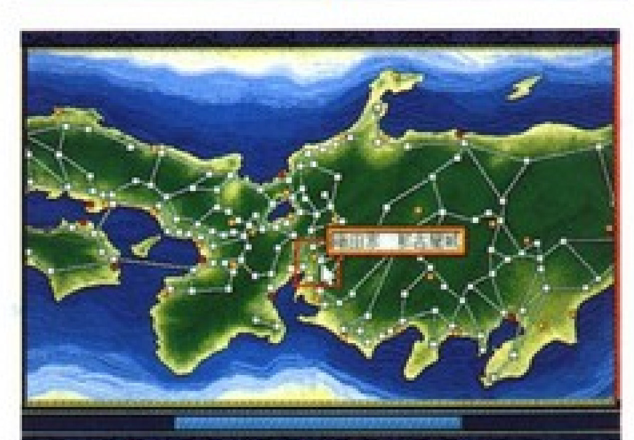


掌握美濃的信長



，走進這個遊戲之中，你會發現，時間似乎過得特別快……

木下藤吉郎



方便的地圖系統

遊戲開始的時候，主角只是織田軍中最小的一個步兵頭兒一足輕頭，玩家必須完成主公，也就是信長，所交付的任務，提高他對你的信賴度，當玩家的信賴度到達一定值時，自然就會升官，這種過程頗類似 RPG ，因為某些特殊的任務，像築城，玩家必須有築城的技能，在太Ⅱ中的個人屬性有 8 項之多，而技能也有 10 項，以一個普通的 RPG 來說，它是有過之而無不及，在遊戲中學會技能和提升屬性的方法也相當多，而且相當合情合理，像算事必須透過買賣才能學到，騎馬、鐵砲等技能則必須在馬場、打鐵鋪裡打工才能學到，學茶道要有茗壺，特別是學劍術時要和師父過招，相當地刺激，因為它以一種類似測速的方式，考驗你是否能即時反應，如果你的反射神經不怎麼行的話，一定會被它整得很慘。



美濃橋頭堡的建立



一言不合拔劍相向



聆聽佛訓，修心養性

羽柴秀吉

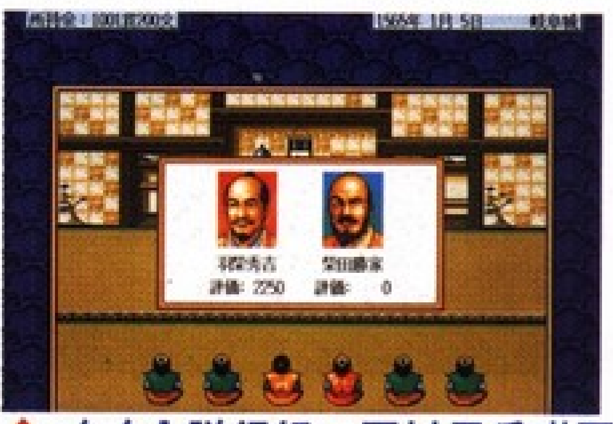
當你好不容易在戰役中砍下敵人的腦袋，靠著無數的戰功和完成任務，信長會逐漸對你重視，在每月召開的軍事評定會上，偶而問問你該怎麼作，然後好不容易升到家老的位置上，你不覺得木下藤吉郎這個名字很俗氣嗎？至少信長是這麼想的，改了名字的你運氣也還不錯，當信長拿下今濱城後，就把它改成長濱城，讓你當城主去了，這時你就不需要參加每月的評定會了，不過一年一次的大評定要記得去領紅包哦！當上城主之後事情就多了，除了原先的 RPG 模式外又加入了經營和作戰的傳統 SLG 模式，一開始的時候會因爲很多的事情手忙腳亂，特別是有一大堆的幕下武將等你叫他們去作事，所以一直在重覆做同樣的事會覺得很煩，而且不斷地出兵作戰，到頭來也只是便宜了電腦裡頭那個頤使氣指的信長，不如改變一下歷史（羽柴秀吉的本能寺之變，過癮吧？明智光秀靠邊站！）…記得要有把握才造反哦！還得能忍受一些有才能的武將叛離的痛……



定居岐阜城，信長野心漸露



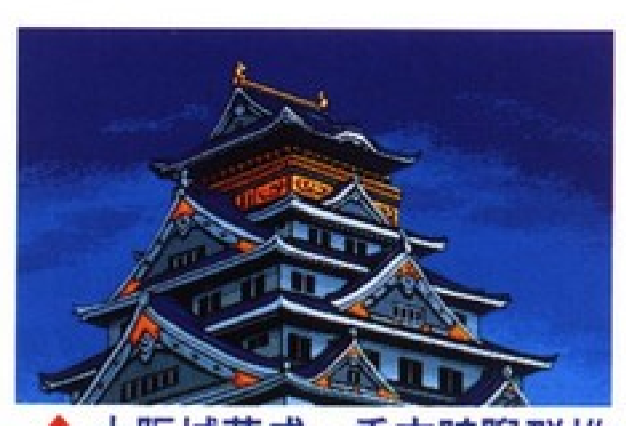
會戰前軍事會議



哈哈！說得好，國以民爲礎石

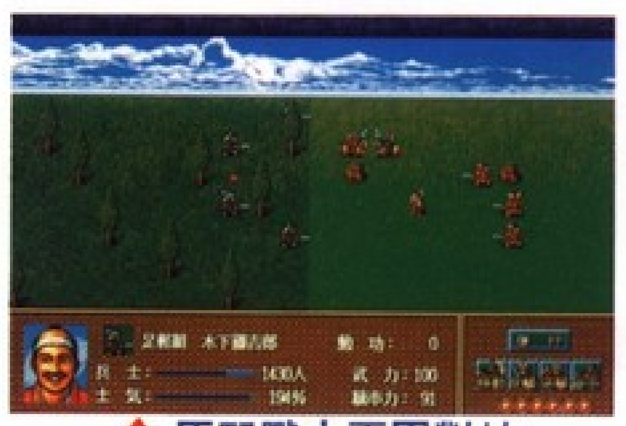
歷史的足跡

在太Ⅱ中，玩家會很深刻地感受到歷史的脈動，不僅僅是出場的人物，遊戲的過程，從筆者所接觸過的幾本描述日本戰國時代的書籍中，更讓我體會到太Ⅱ製作的嚴謹，像包圍戰中出現的本丸、二丸、三丸（相當於內城、中城和外城），作戰時使用的鐵砲（洋鎗隊）在下雨、雪時不能使用，在設樂原一戰中，武田勝賴（信玄之子、諏訪之後）過度相信梅雨天氣的連續性，而將號稱日本最強的武田騎馬隊送上正在竹柵後面虎視眈眈的鎗口上，每次筆者一想到這裡就不禁爲武田信玄嘆氣，玩家也可以在遊戲中感受到武田由盛而衰的急劇變化。

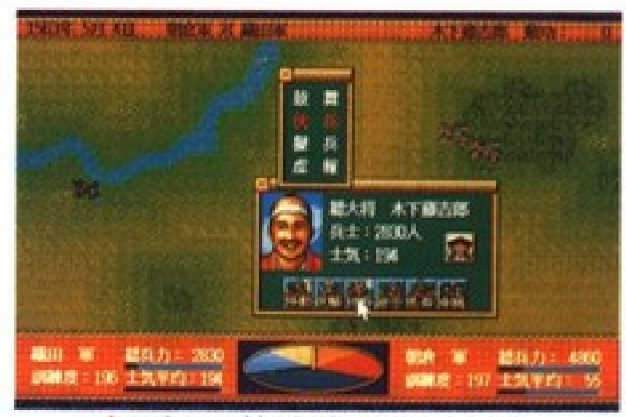


大阪城落成，秀吉睥睨群雄

在玩過太Ⅱ後筆者又回頭去玩超任版的太Ⅰ，覺得 KOEI 這次在二代下了相當大的苦功，屬性和技能的種類都有增加，而武將安排的方式也略有不同，特別是作戰方面有了相當大的改變，取消了原野戰帥營中的軍事會議讓筆者有點遺憾，畢竟敵前的軍事會議是決定勝負的重要關鍵，談到作戰，太Ⅱ的戰略因素並不



原野戰中兩軍對峙



木下藤吉郎自願斷後

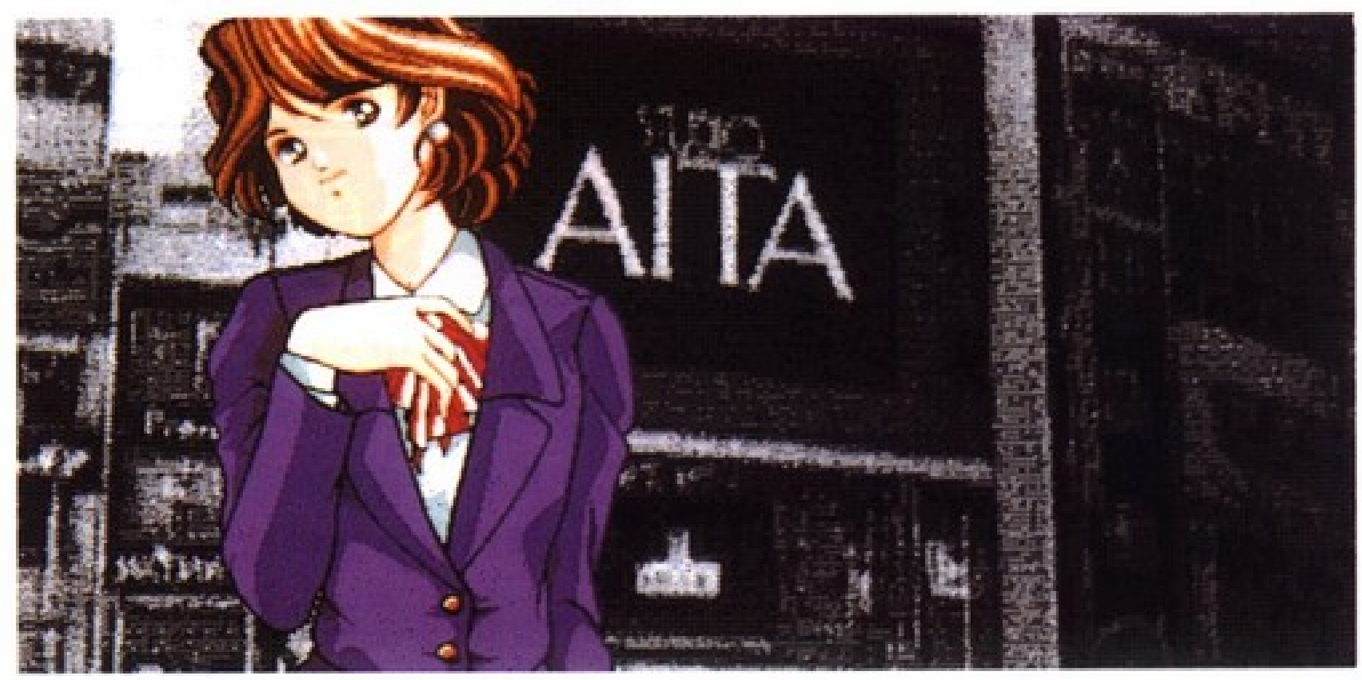
能完全主導戰爭的成敗，筆者在接受信長的命令後，曾以不足一萬人的部隊在兩個月內橫掃整個九州（約 30 個城寨），靠著取巧的方式甚至可不費一兵一卒，在一天之內拿下一座城池，實在是太簡單了些，不過放火、夜襲、調略這些事在當時是兵家必用之策，倒也沒什麼不是之處，主導戰爭勝負的最重要因素乃是士氣，在太Ⅱ中就更加明顯了，非常特別的一點是，在兩軍對壘的時候，如果包圍敵軍，則我軍人數會增加 10% 左右，而敵軍攻擊時，若我軍附近有友軍，部隊人數也會增加，利用人數增加的方式（可能是部隊有一部份混在一起吧！）讓玩家直接感受到戰術運用的重要性，特別是許多策略的使用，讓不可能的事也能有所轉機，崇上個人武藝的玩家可能會有點遺憾，當你配上名刀村正時，內心一定有股和敵將單挑的意念，很可惜的是，筆者沒聽過日本戰國時代的戰爭中有武將單挑，想當然爾，KOEI 也沒弄出這違背歷史的東東來。在這個動盪不安的時代裡，你願意爲信長鋪出一條統一大道，或者成爲戰國時代的霸主呢？太閤立志傳Ⅱ等你來寫歷史。



雪貓

作者：RXZ

不知道大家有沒有注意到，雜誌的主編換人了喲！爲了迎接次世代主編的來臨，DOS/V 專欄也要有一番新的氣象了哦！希望對日文遊戲有興趣的玩家常常到 98 精品店裡逛逛，也要到『 DOS/V 賣場』上看看哦！咦？開始拍賣了嗎？不是啦！賣場在日文的意思是專櫃，逛過百貨公司吧？那邊有隻叫『雪貓』的布娃娃呢！一起去看看吧！



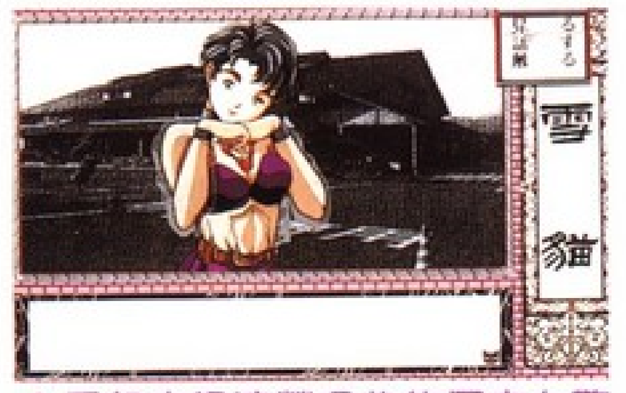


▲籃球部的香織，打籃球的哦



▲身材很棒的女大學生

話說某天三把火主編十萬火急地打電話來催稿，筆者才從周公那兒下完棋回來，腦袋空空的，只好把在夢裡和周公討論的內容拿出來塗鴉了，現代周公來囉！「爲什麼拿出 10 塊錢的硬幣來呢？」「遊戲也可以夾嗎？」「娃娃機早就不流行了，大家都喜歡看眞人嘛！所以寫眞集才會越來越多」，「哦！怪不得前陣子大家像瘋了一樣搶購衛生紙，原來是未雨綢繆呀！」（看不懂？流鼻血嘛！）「雪貓是遊戲對吧？」，「總算會過意來了！雪貓是一個 H-GAME 呢！不過呀！遊戲的設計公司好像很偷懶，原本以爲日本遊戲都很精緻的，沒想到它的背景畫面眞是…」，



▲看起來像流鶯多些的便衣女警

「慘不忍睹？」，「也還好啦！只不過 16 色的畫面用掃瞄器掃圖，效果之差可想而知」，「那，妹妹呢？妹妹怎麼樣？漂漂嗎？」，「嘿嘿！沒想到你也是住在巷子裡頭的，內行的哦！妹妹到還長得挺標緻的，只不過有幾個妹妹如果不多玩幾次是碰不到的」，「是不是人家說的那個選擇性多線 AVG 呀？」，「沒錯



▲衣帶漸寬終不悔…

！想不到你還蠻在行的！」，「嘻嘻！人家我都有在看軟體世界雜誌嘛！」「聽說雜誌要漲價了你知不知道？」，「咦？難不成他們發現我都把雜誌帶到廁所去…看？」，「也許是衛生紙效應吧？哈哈！」，「對了！你剛剛好像只提到畫面，那音樂怎麼樣，我有收集遊戲音樂的嗜好耶！」，「什麼？！你用什麼東東聽呀？」，「你管我！快說啦！」，「哦！自從我把家裡頭那套音響弄來接上之後，嘿嘿！聽起來眞是過癮！」，「那就是說不錯囉！」，「才怪咧！如果是原來的喇叭大概不會有什麼感覺，換了喇叭之後才知道它和別的遊戲差多了，連一點立體音的感覺都

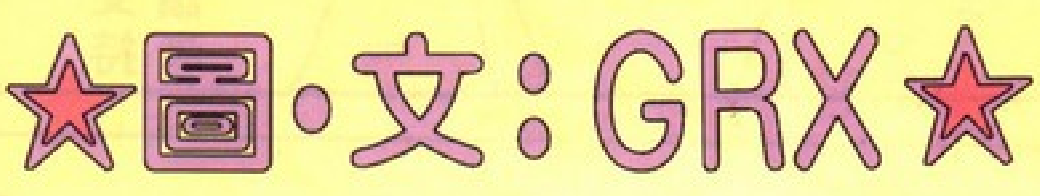


▲兒童不宜的禁忌畫面

沒有！」「啊？害我興奮了一下，那它有沒有比較特別的地方？」，「嘿！這你就問對人了！整體說來它的劇情還蠻不錯的，因爲有多線架構，所以也比較耐玩，而且遊戲裡頭陷阱不少，很容易因爲一時的衝動就往生極樂了！」，「原來它還是有優點的」，「是啊！它非常適合平常就喜歡毛手毛腳的人來玩」，「怎麼說呢？」「哈哈！玩過不就知道了，有不少好康的哦！」

98精品店

☆圖·文：GRX☆



太閣立志傳Ⅱ



監禁



DOKI DOKI

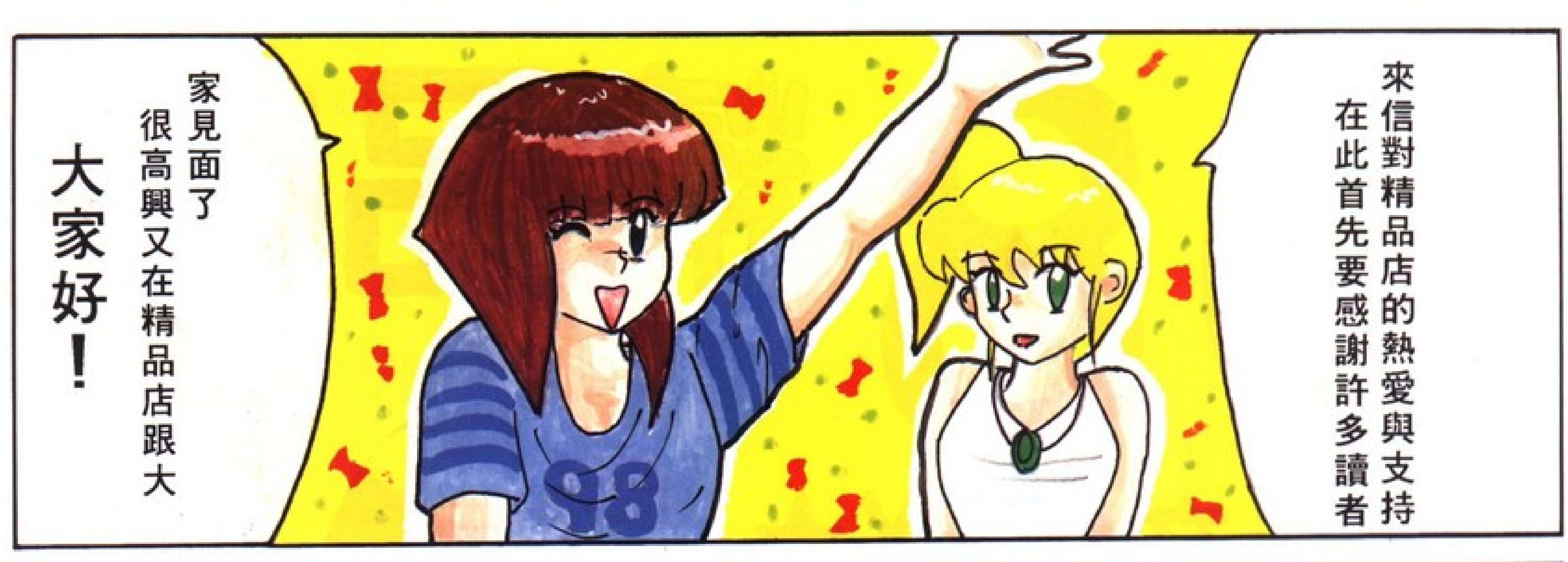


麻將PON

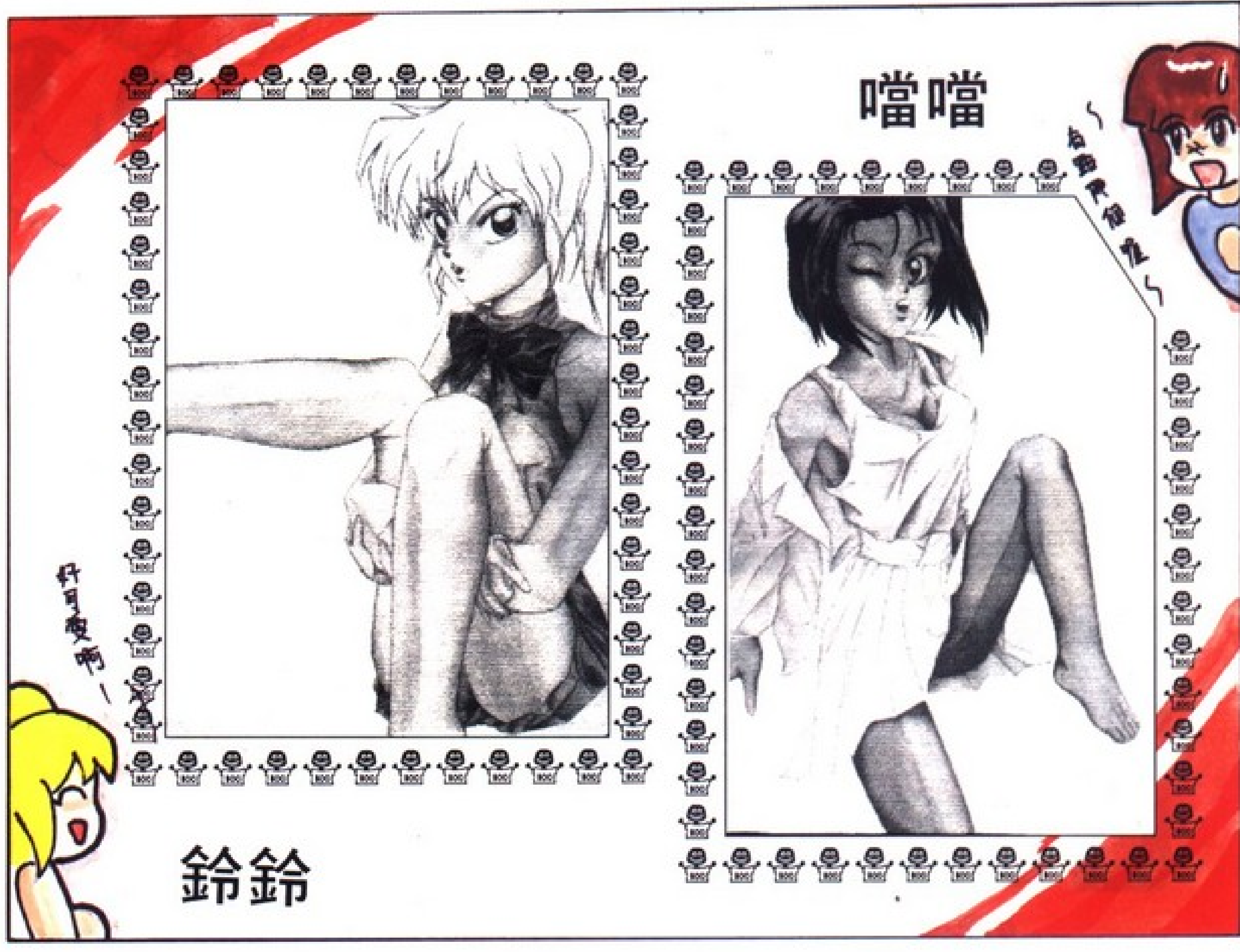


3×EYES 三隻眼

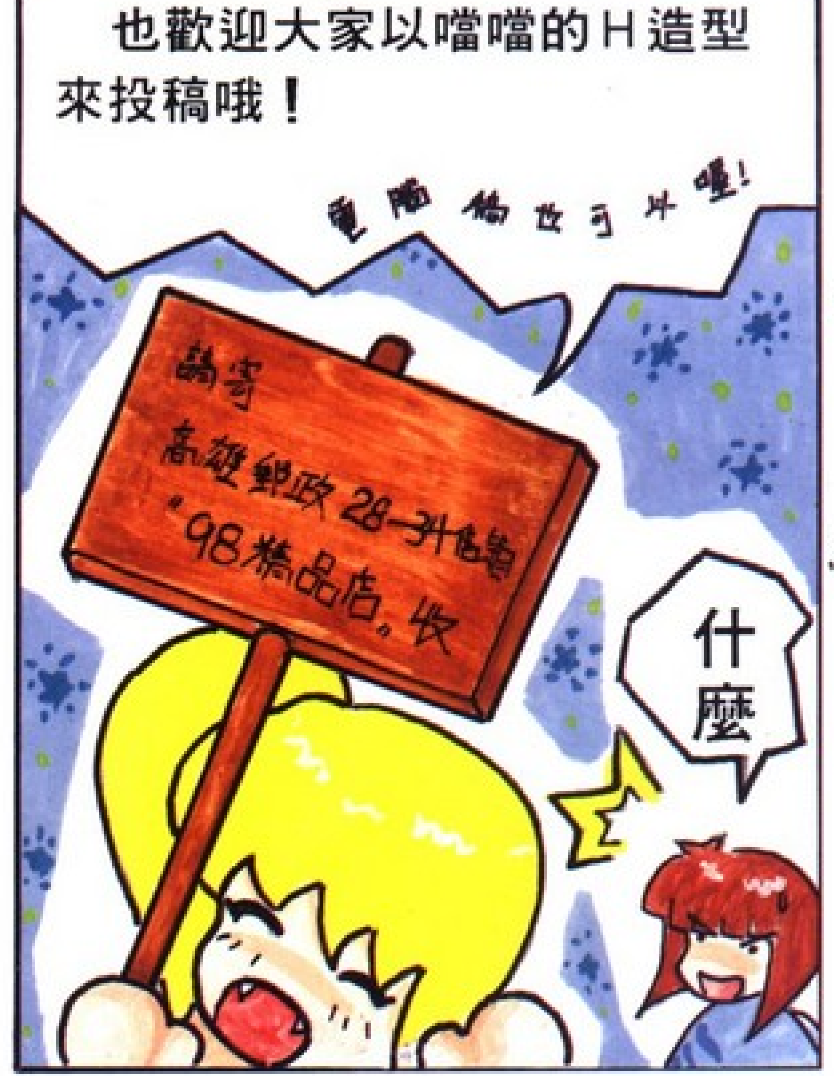



在此首先要感謝許多讀者
來信對精品店的熱愛與支持
很高興又在精品店跟大
家見面了
大家好！


你看，金門的韓讀者還幫我們畫了漂亮的畫稿耶！


噹噹
鈴鈴
好可愛呐！


98 精品店歡迎大家以鈴鈴為主角來投稿，不過衣服不要穿太多哦！
黑白·彩色皆可.
請寄
高雄郵政28-34信箱
"98精品店"收
啊


也歡迎大家以噹噹的H造型來投稿哦！
電腦稿也可以喔！
請寄
高雄郵政28-34信箱
"98精品店"收
什麼


可惡的鈴鈴！
是你先的嘛.!!
咱!!
咱!!

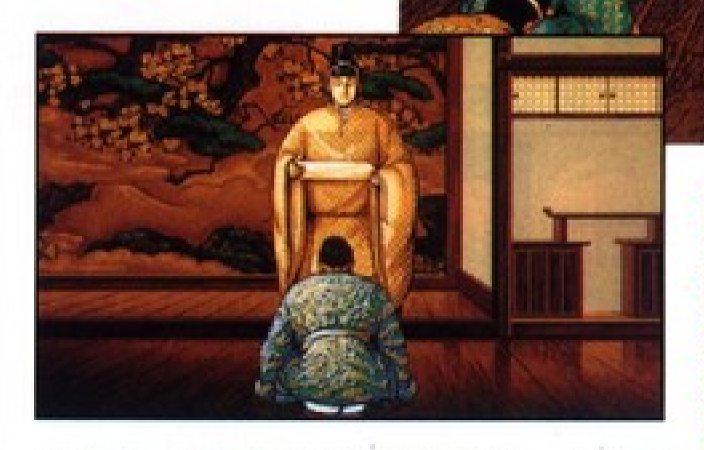
太閣立志傳 II

●所需配備：NEC PC-9801 VX/UX 以下 ●HDD：專用
●滑鼠：必備 ●音源：FM 音源

▶令人嘆為觀止結局畫面

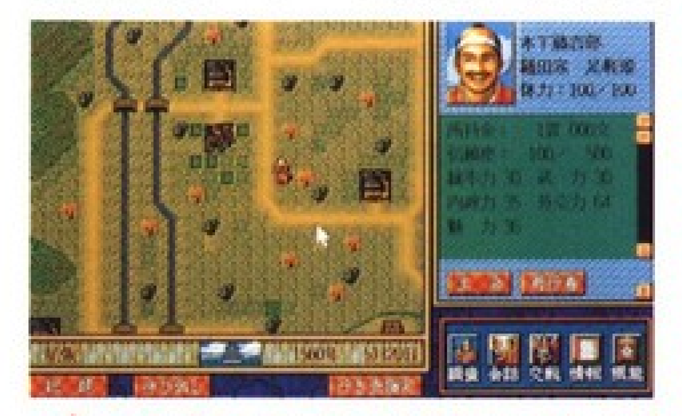
大家好，這次首先要為大家介紹的是一款由 KOEI 所推出的 RPG 遊戲－太閣立志傳二代。（以下簡稱太閣２）顧名思意，這乃是以日本戰國時期的傳奇人物－太閣－豐臣秀吉 為主角，以其一生的經歷事蹟當做劇情的一款歷史遊戲。

其實嚴格說起來，太閣２應該是 RPG+SLG 的綜合型態遊戲。因為它不論是在戰鬥，人物資料，或是地圖模式上都有很重的 SLG 味道。不，可說根本就是從

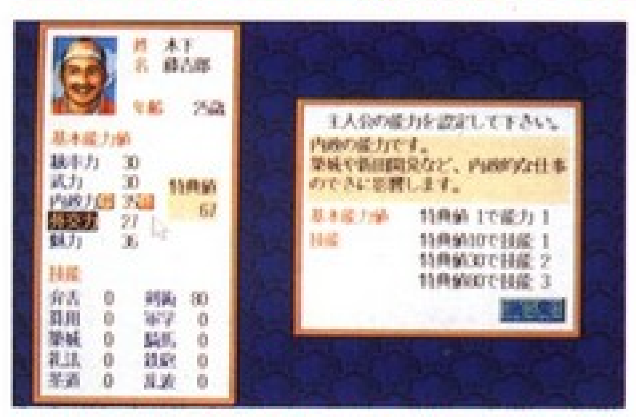


KOEI 的SLG介面改來的。但雖說如此，太閣二的城市介面，劇情系統，對戰模式等都可說是蠻標準的 RPG 介面。由於 KOEI 成功的將這兩類型結合在一起，使的太閣２變成一款相當獨特的遊戲。玩家不僅要像 RPG 一樣的到處練功買裝備，還要像 SLG 般的培養部下及帶兵打仗，加上其獨特的人物等級介面。不可否認的，KOEI 已經將羽柴秀吉的傳奇一生成功的溶入遊戲中了。相信當您玩完這個遊戲後，必會了解這一位由平民起身，被人譏笑為猴子的武將是如何當上〝關白－太閣大臣〞，並幾乎統一日本的。

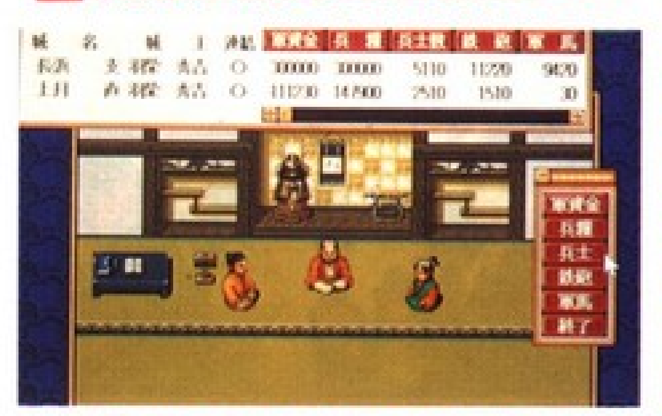
最近 KOEI 的 GAME 在硬體限制上有越來越高的趨勢了，這次的太閣二亦不例外。不僅是硬碟專用，記憶體亦要求在 1 MB 以上。當然，這對 98 的玩家而言的。至於 IBM PC上，目前太閣二的 DOS/V 版已經推出了，而台灣也即將代理發行囉。



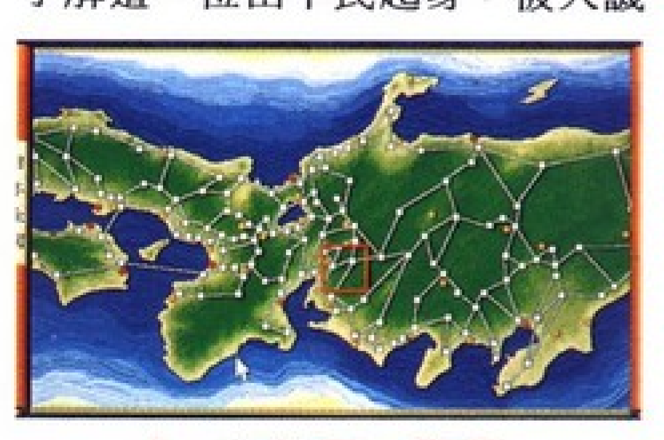
▲遊戲主畫面（原野行進中）



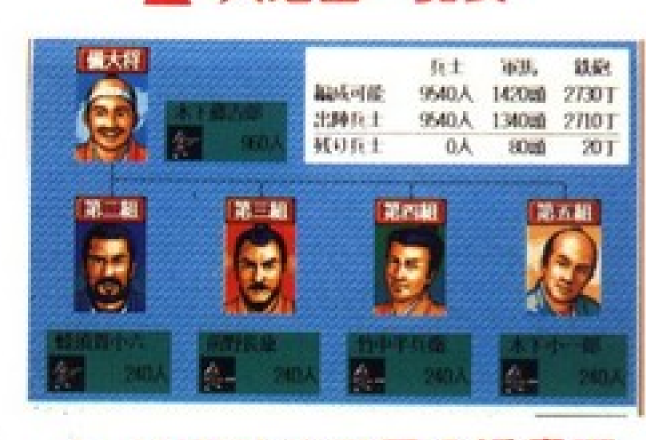
▲開始遊戲之屬性設定畫面



▲在城中與軍師的指令畫面



▲大地圖一覽表



▲出兵時的軍團分派畫面



▲在城中召開評定大會



▲在原野的遭遇戰畫面



▲遊戲中劇情對話畫面

監　禁

●所需配備：日文 WINDOWS
●滑鼠：必備　●音源：數位音源
● HDD ：（光碟版）



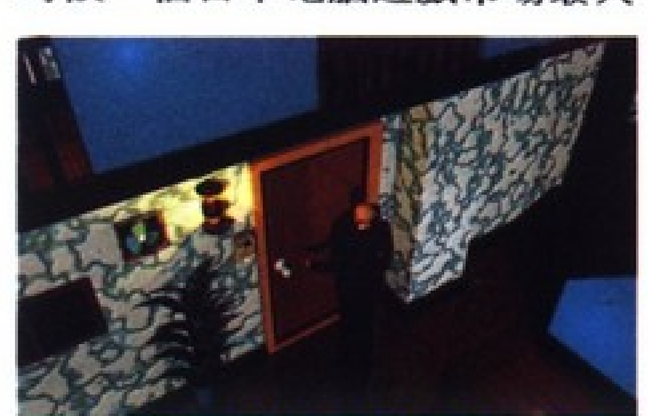
▲ 全 3D 構成的港口一景



▲ 這便是 3D 美少女囉！

這款由 ILLUSIOV 所推出的美少女 AVG 遊戲，著實可說是日本美少女遊戲史上一個里程碑啊！當然，這話誇不誇張，相信玩家們可以從下列的圖片中獲得應證的。沒錯！不要懷疑你所看到的。這正是一款完全由 3D 圖像所構成的光碟美少女遊戲！

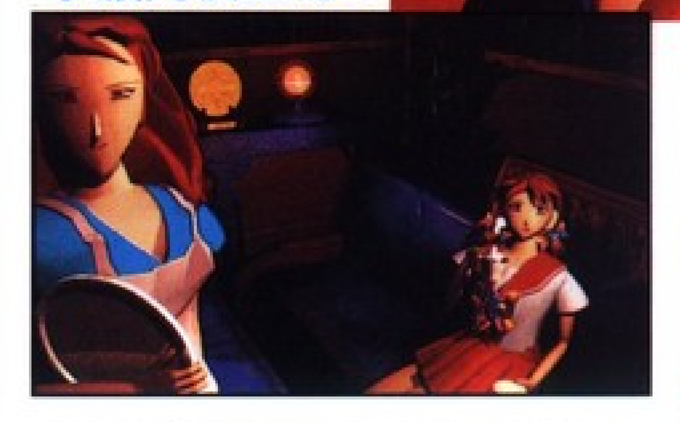
正當 3D 圖像的動作，射擊，格鬥等遊戲開始在大型電玩，次世代遊樂器，及 PC 上流行的時候，佔日本電腦遊戲市場最大



▲ 在房間中的行動一景

▶ 抬頭故事介紹（圖中即爲女主角）

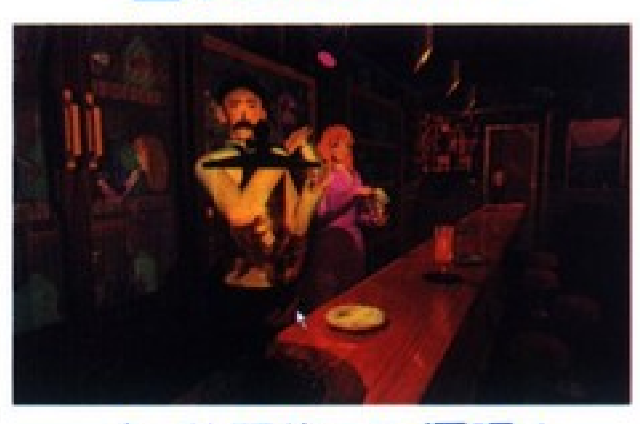
▼看過 3D 的水手服高校生嗎？



比例的的美少女遊戲亦不甘さびしい（寂寞）的跟上了這個潮流。雖然說店長早就知道會有這麼一天（日本人嘛，怎麼可能不動這個腦筋），不過剛看到還是很令人驚訝的。也多虧了 ILLUSIOV ，居然眞的用 3D 去做美少女遊戲。雖然說許多關節膚色的地方還是有用畫筆修過，但的確是有用 3D 去架構出人體來。當然，背景那就不用說了。而且，遊戲過程中還是全程配有數位語音的喔（有些最好用耳機聽）。



▲ 英勇的女檢查官



▲ 華麗的 3D 酒吧！

或許最大重點是放在 3D 上吧，整個遊戲在其它方面如劇情，介面等表現的並不是很好，而且遊戲也嫌短了些，不用一個多小時便可玩完了。可說是有點偷懶了。

由於這遊戲是在日文 WINDOWS 上執行的，所以不論 9821，IBM PC 或 MACINTOSH 上都可以玩到這個遊戲－只要你有日文 WINDOWS 和光碟機的話。



▲ 遊戲中大地圖畫面



▲ 被綁架的女主角



▲ 這便是製作小組了

98精品店

DOKI DOKI

●所需配備：NEC PC－9801 VM以下
●滑鼠：支援 ●音源：FM音源
●HDD：支援

▶在海邊的危險艷遇

▼你覺得這服裝是否有些肥缺呢？



▲可愛的書局小妹妹



▲好感性的姿態啊！

這套讓人驚豔的〝標準制式〞美少女AVG遊戲，乃是由カワテル・リフト所設計發行的。而其不論是畫面或是劇情都正如其名〝DOKI DOKI〞給人的感覺一般－可愛！

話說故事發生在咱們那〝高校生〞主角的暑假期間。由於要和同學們（包括暗戀已久的女同學）一起去海邊旅行，在身無分文的狀況下只好先到書店去打工。結果卻又在書店遇到一位可愛的女店員…於是（暗戀已久的女同學）＋（可愛的女店員）＋（海邊俏麗的大姊姊）＋（調皮的女同學2）＋（忽然出現的XX國小王女）＝一個快樂的暑假!!



雖然遊戲主要是以俏皮活潑的內容爲主，不過仍然是有不少讓人感動的地方。尤其是當最後主角放棄一切追上女主角時的深情一吻。啊，眞美啊……。

就是這樣，不論是在畫面或劇情上，DOKI都可得到相當不錯的評分，而如果說她有什麼缺點的話，那可能就是遊戲後半段的劇情內容明顯的縮水了許多，讓人有那麼一點點虎頭蛇尾的感覺囉！



▲在遊戲中提供了令人嘆爲觀止的看圖功能



▲愛戀許久的女同學



▲可愛的SD畫面



▲令人噴鼻血的激情畫面



▲多美好的一刻啊……

讓人無話可講的細膩畫工





麻將PON

●所需配備：NEC PC－9801 VM 以下
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源
●HDD：支援



▲遊戲抬頭選單

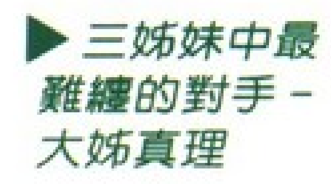


▲猜猜看這可愛畫面是什麼？

美少女麻將遊戲在日本可說是淵源已久了，從最早的大型電玩板開始，到現在不論是遊樂器，各人電腦，甚至次世代主機上都可看的到她的影子。而現在要爲大家介紹的是一款由アクティブ所推出的兩人麻將遊戲－麻雀で PON（以下簡稱 PON）。

PON 這款遊戲在畫面上可是讓人沒話說的。不僅有美形的靜態圖，在過關後更有連續放映的動畫圖（唉，一句老話－動畫拍不下來。殘念です…）。而且，在遊戲中還配有語音效果。眞可說是聲光俱佳了。喔，對了。遊戲還有提供有全套麻將教學喔，這點對店長這種麻將痴來說，還蠻受用的呢。

在對手上， PON 爲玩家安排了可愛，活潑，美麗的〝女市〞妹（姐妹）三人組。當然，年紀越大的越利害，這點似乎以經是常規了。至於在 AI 上， PON 則是有明顯的作弊嫌疑，尤其是那個〝卑劣〞、〝厚顏〞、〝無恥〞的大姐，幾乎每聽必胡，每胡必自摸。連店長請來的〝御用打手〞都被痛宰的說不出話來。（店長自己？呵呵呵，當然是在小妹那關就被刷出去了。）著實是讓人恨得牙癢癢的啊！


▶三姊妹中最難纏的對手－大姊真理

▼可愛的小妹－由佳





▲和由佳的打牌畫面



▲這便是和你對戰的三姊妹囉！



▲遊戲中所提供的教學畫面


哈哈哈，我贏了喔！


呼，好不容易贏了一局



嗚嗚嗚，終於等到這刻了……

三隻眼3X3EYES

●所需配備：NEC PC－9801?? 以下 ●滑鼠：必備
●音源：FM 音源 ●HDD ：支援

這次要在精典回顧中爲大家介紹的，相信不用店長多說吧。這正是一款移植至知名漫畫〝三隻眼〞的 AVG 遊戲。

和一般移植遊戲不同的是，在三隻眼遊戲中玩家所扮演的並



▲這便遊戲主角哦！



▲把所有視窗關掉後的底面

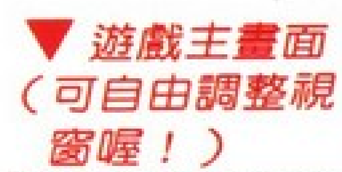


▲漫畫中的主角－八雲



▲細緻的地圖畫面

▶結局和主角的最後選單



▼遊戲主畫面（可自由調整視窗喔！）





▲最受歡迎的三隻眼－パイ

不是漫畫主角〝八雲〞，也不是女主角〝佩〞。在劇情一開始，主角只是一個平凡的高校生而以。而在一次巧合中被眼宿蟲寄生而便成超能力者。隨著時間的進行，不僅會遇到八雲和佩，還會跟她們一起對抗妖魔，並和來追殺眼宿蟲的女戰士發生戀情，而最後的目的便是要將眼宿蟲驅離身體以回復自我。

除了扮演角色跟別人不太一樣外，三隻眼還有一點蠻特殊的，那就是其畫面是採用視窗方式



▲主角和パイ的遭遇



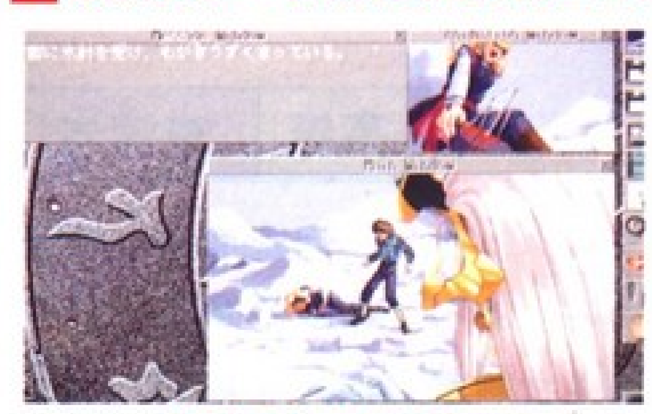
▲被派來追殺主角的女戰士

處理，玩家們除了可以調整畫面上所有視窗位置外，還可以選擇開關這些視窗；而遊戲中甚至還有一個垃圾筒呢！眞是幾乎只差沒一個〝OS/2〞的字樣而已。

嗯，最後有一點要提醒一下玩家的。那就是最近日本又推出了三隻眼的續集，而且和前述的〝監禁〞一樣，是日文 WINDOWS專用的，看來IBM PC的玩家可又有福囉！



▲妖魔以パイ的形體引誘主角



▲決戰的一刻

98疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於 98 的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。

來信請寄

高雄郵政 28-34 號信箱

98 精品店收 即可。

桃園 潘讀者

Q：請問那兒可以找的到 IBM 上的日文 WINDOWS，價格多少呢？

A：呃，有兩個辦法。第一個就是到日本買。第二便是找地下的。因為台灣現在好像沒人代理日文 WINDOWS …

其實有一個轉換程式便可以將你現有的英文 WINDOWS 轉成日文 WINDOWS（店長便是用這個程式轉的）。而這個程式在網路上，或一些有賣 DOS/V 的地方都可找得到的。

台中 李讀者

Q：請問店長，五月份的 LOGIN雜誌有附一張 3 × 5 的 3 × 3 EYES 吸精公主的壁紙集，為什麼我的電腦讀不出來呢？

A：那張磁片是 98 電腦用的啦！我是將其拿到 98 上轉成5又1／4磁片後，再拿到 IBM 上掛到 WINDOWS 上的。你可以試試看我這個方式喔。

高雄 黃讀者

Q：店長，您跟那個寫歡樂城市；眞紅殺意及大戰略等中文遊戲的作者－ GRX 是不是同一個人啊？

A：糟了，被認出來了。沒錯！ GRX 就是我，我就是 GRX ，那些遊戲都是我寫的。要殺要剮隨你們吧！

●明日新聞特報：

高雄愛河底發現一個灌滿水泥的大箱子，裡面裝有一 身份不明之男子…

香港 讀 者

Q：請問店長，你在介紹中所說的NEC PC-9801 是不是就是指這遊戲一定要在 9801 上面玩呢？不能在 APPLE ，IBM，或 EPSON 上玩嗎？又，瘋狂醫院和轉校生有攻略嗎？

A：沒錯，沒錯。 NEC 98 的遊戲沒經過改版是無法在 IBM 上玩的。而 APPLE 可能連改版都有問題了。ESPON?? 如果你是指日本的 EPSON PC 相容於NEC 98 機型的話那是可以玩 98 的軟體的。

至於瘋狂醫院是國產遊戲，其攻略你應該可以在雜誌上找的到的。而轉校生好像沒有攻略。

台南 許讀者

Q：請問店長 98 上有沒有高橋留美子的作品啊？能不能請店長介紹一些！

A：喔喔，你是高橋迷啊，呵呵呵，店長也是耶。我最喜歡めぞん一刻跟うる星了。不過らんま 1/2 就比較沒那麼…啊，不好意思，有點離題了。言歸正傳，在 98 上的確有一些高橋作品改編的遊戲， OK ，店長會陸續為大家介紹的。

編輯後記

〝遊戲，在人們心中好像越來越沒價值了。〞這是店長最近經常感嘆的一句話。

的確，在以前 APPLE 的年代。一款創世紀三代便可以讓人瘋狂上兩三個月，而一套超級運動員更可以讓人玩上近把個年頭。而朋友們在任天堂上亦是如此，把勇者鬥惡龍玩完過 3 ～ 4 次的大有人在。

唉，今日，在電腦上的遊戲一款接一款的推出，也一個接一個被從硬碟上殺掉。有些在硬碟上還呆不到一小時呢。而遊樂器上更慘，經常看到朋友在假日抱回數十片遊戲磁片，而不到半小時他就又跑出去買遊戲了。

不論是一套多爛的遊戲，它都須要許多人花上數百個工作時間去完成。而拿到它的人卻可能只花數分鐘就將它否決掉了…

〝再給它一個機會吧，或許，你會發現一個新天地的。〞

／GRX

電腦軟體專賣店



新開張



電腦遊戲軟體已成爲新新人類熱門流行商品，高雄市出現佔地二百多坪的電腦軟體專賣店，標榜所有電腦遊戲軟體皆可在此找到，並以直銷打折價促銷，在三百六十行中加入了軟體專賣店這一行。

電腦是目前台灣最流行商品，電腦遊戲軟體更是青少年、甚至成年人樂此不疲的休閒軟體。以往電腦益智軟體僅限於平面直述效果。如今電腦益智軟體已有MIDI音效，在劇情上也採互動方式。近來MPEG影像解壓上推出，祇要二塊 CD 片便可裝下一部電影，在自己電腦觀看電影已不再是夢想。



宏華軟體書城店長薛忠銘表示，大量進貨低價流通是資訊業經營手法，由於資訊業變化過鉅，存貨往往是電腦業致命傷，如何以低價形成快速流通才是經營之道，尤其益智遊戲軟體更是如此。

薛忠銘表示，電影光碟是目前最流行商品，影片有「阿甘正傳」、「龍的傳人」……等最新影片。目前每部電影 CD 片售價約七佰至一千餘元，大部份使用者無法一一購買，店家採取會員租片方式，二千元可租五十片，以打開電腦光碟影片市場。



▲高雄市最大軟體販賣中心「宏華軟體書城」在建國路電腦街上開幕。

邁向寫GAME之路

深入認識DOS Extender(下)

■PROMAN■

在前幾年裏，由於有關DOS Extender這一門特殊的技術，正値其萌芽起步之時，所以其不論在技術與實用層面上，均還算是不太成熟。後來DOS Extender這一項特殊技術的漸漸成熟，再加上近幾年以來，各種應用軟體在發展的過程之中，急欲想要突破 640K Byte 的傳統記憶體這個擾人的技術瓶頸，因此也就造成了DOS Extender這一項特殊技術的日漸風靡；而各式各樣由不同軟體設計公司所推出的DOS Extender產品，也如雨後春筍般的充斥在整個市面之上，使每一位程式設計師們，都可以有更多的選擇機會，以及更爲合理的販賣價格，來決定到底要使用那一套，最適合自己需求的DOS Extender產品。從下文開始，筆者就將列出一些程式設計師們所最常使用的 DOS Extender 產品，及開發該套軟體的廠商名稱，並大略的介紹其產品的概略情形，以供各位讀者參考之用。

提供 DOS Extender 的廠商



BLINKINC

若您曾經使用過CA Clipper V5.XX這一套XBase語言編譯器（ XBase 此程式語言最早是源於 Dbase III Plus 這一套資料庫管理軟體，內部所使用的一種程式語言；但是隨著 Dbase III Plus 這一套資料庫管理軟體的大爲風行，使得這種程式語言，竟然搖身一變，而成爲了一套專門用來撰寫資料庫系統之程式開發語言的工業標準），則相信您或許會對於 Blinkinc 所設計出品的 Blinker 這套超快速度的 Linker 軟體，有一個深切的印象，或則是耳熟能詳吧！由於在CA Clipper V5.XX這套 XBase 語言編譯器裏所附的 Linker 軟體，是使用一套名爲 Rtlinker 的連結軟體，雖然 Rtlinker 本身是一套功能相當不錯的 Linker 軟體，但是其卻有一個最爲人們所詬病的缺點，就是執行連結時的速度相當緩慢，這對於發展一個較大型的應用程式而言，光是連結這一個部份的工作，可能就要花費掉不少寶貴的時間。但自從 Blinker 這一套超快速度的 Linker 程式問世之後，其可將以往須花費漫長時間等侯的連結工作，加速到僅僅數秒之間來完成，因此這一項產品的問世之初，也的確是給市場上帶來了不少的震撼，更爲廣大的 CA Clipper V5.XX 程式設計師們，帶來了無與倫比的便利。當 Blinkinc 公司在推出了 Blinker V3.0 時，突然改變了以往只支援CA Clipper V5.XX這一套XBase語言編譯器的保守作風，開始支援在發展 MS DOS及 Windows V3.X 的程式，而所使用的大部份程式語言編譯器及組譯器，更共達 19 種之多，使得更多的程式開發者，可以享受到 Blinker V3.0所提供的超快速度，以及 MS DOS 及 Windows V3.X 程式的連結服務，並且在 MS DOS 下的程式連結服務上，更可以享受 Blinker v3.0 所提供的Static或 Dynamic 的Overlay功能，解決了程式碼因執行在眞實模式下，無法太大的困擾。除了

這些在連結器上的優越特色外，其自從 Blinker V3.0 之後，更有開始提供了一個相當重要的特色，那便是提供了一套由 Blinkinc 公司所自行開發的一套 16 Bit 版本的DOS Extender，使得以往不支援DOS Extender的傳統程式語言開發工具，如今亦能夠藉由著 Blinker v3.0 這套連結程式的幫助，而邁進到保護模式的領域了，在 Blinker V3.0 所提供 16 Bit 的DOS Extender，其主要的特色共有可支援 VMM（須 DPMI 或 VCPI HOST 有提供時方有）、彈性的函數控制（ DOS Extender API ）、DOS Extender可和程式連結成單一檔，以及免付額外權利金等特色。但是在這裏，有一點是筆者所必須先強調的，那便是您無法期望它能夠有如專業DOS Extender版本般的優異表現了（例如在 Blinker V3.0 中所附贈的這一套16 Bit DOS Extender 上，在目前的電腦系統之中，必須要有DPMI 、 VCPI 等 Host 或 XMS 記憶體管理規格存在，方才可以順利的進入到保護模式的執行環境之下），這點是您在使用它之前，所應有的認知。

2 ……… BORLAND …………

對於大部份曾經使用過 Pascal 或者 C/C++ 電腦語言的程式設計者而言，相信一定會對於這家知名的軟體設計公司耳熟能詳才對。從最早的 Turbo Pascal 到目前的最新版本 Borland Pascal V7.0 ，及 C/C++ 系列中的 Turbo C/C++ ，到目前更為完善的Borland C/C++ V4.5，所提供的各種電腦語言發展系統產品，無不是提供給程式開發者們一個功能強大，並極易操作的整合開發環境；而且在程式碼的產生品質上，又有著極為非凡的表現。而在近些日子以來， Borland 這一家軟體設計公司，或許也感於DOS Extender的迫切需要，因此在其所推出各式程式語言發展系統的最近版本上，均先後陸續的加入了支援DOS Extender的功能，造福了不少長久以來，一直為眞實模式 640K Byte 的傳統記憶體所困而不知所措的程式設計師們。Borland Pascal V7.0 是這一家公司所推出的第一個支援DOS Extender的 Pascal 電腦語言編譯器，其所支援的是一套Borland所自行開發的 16 Bit DOS Extender ，它是隨著 Borland Pascal V7.0所一起免費附贈，您並不需要額外花錢去購買它，當您使用它發展程式後，其DOS Extender是可附在您的產品上，而不需要再支付給 Borland 公司任何權利金的（也就是 Royalty Free. Royalty 意即在國外有些程式的發展系統上，使用它們來進行開發應用軟程式，則產品在上市之前，得額外支付一些權利金給該發展系統的廠商，以取得該公司的授權書，使產品可以合法上市販賣）。除了 Borland Pascal V7.0 之外，在該公司現在的主力產品 Borland C/C++ V4.X 上，Borland 公司另將其定位成一個 Windows V3.X 及 Windows NT 上的發展系統，因此該項產品就顯得不是那麼重要，當然也就不可能像 Borland Pascal V7.0 一般，隨著產品附贈一套 16 Bit DOS Extender 了。目前在 Windows V3.X 及 Windows NT 上，二套最有實力的 C/C++ 語言發展系統－ Borland C/C++ V4.X 及 Visual C/C++ V2.X ，正為誰的 Application Framework（一種能幫助 Windows V3.X 及 Windows NT 程式設計的 C++ Class Library 。 Borland C/C++ V4.X 為 OWL 及 OCF，而 Microsoft 的 Visual C/C++ V2.X 則為 MFC ）能夠一統潮流，而爭得相當厲害呢！但是由於 Borland 公司曾經於 Borland C/C++ V3.1 時加入了一套名為 Phar Lap 286|DOS Extender Lite的試用工具，再加上 Borland Pascal V7.0 已經支援了Borland 公司所自行開發的 16 Bit DOS Extender ，因此有不少人曾經預料在 Borland 公司推出 Borland C/C++ 的最新版本時，會加入支援 DOS Extender 的特色。但在最新版本 Borland C/C++ V4.0 推出時，並未如預期中的支援DOS Extender 這項特色，使不少人盼望成空，後來 Borland 公司為了彌補這一個遺憾，在推出了 Borland C/C++ V4.02 時，也順便的推出了一套只支援 Borland C/C++ V4.X的發展系統，以加強其在 MS DOS發展條件薄弱的工具— Power Pack For DOS （需要額外購買，不包含在 Borland C/C++ V4.X 之中）。在這一套最主要的特色，就是分別的包含了一套16 Bit及 32 Bit 的 DOS Extender ，其次的特色則是有保護模式專用的 BGI （ Borland Graphics Interface ，除了保留以往 BGI 的功能外，更加強了在 Super VGA 的處理能力；這項技術主要是來自 Metagraphics ，在 PC Game 中， Simcity 2000 就是使用該公司的 Metawindow來做為繪圖程式館）及一套 Turbo Vision （一套類似 OWL 的C++ Class Library ，可供開發 MS DOS下，使用者介面的程式館）。在 Borland 公司 Power Pack For DOS 中所提供的 16 Bit/ 32 Bit DOS Extender ，其最主要的特色有內建 DPMI Host （也就是即使在系統中沒有任何如 DPMI 、 VCPI 等保護模式的 Host ，它亦能使用自己所提供的 Host ，進入保護模式中），支援 VMM 及支援部份 Windows V3.X 及 Windows NT 的部份函數等。當您的應用程式在設計完成後

，其 Power Pack For DOS 所包含的 16 Bit/32 Bit DOS Extender，是可附在您的產品之中，而不須多付額外的權利金。

3 ERGO

由Ergo Computing 這一家軟體公司，所設計出品的DOS Extender產品，共計可以分爲四個不同的版本：OS/286、OS/386、EDU-16（DPMI16）及 EDU-32（DPMI32）等四種。其中的 OS/286 及 OS/386 是一種屬於只能執行在 VCPI Host（如 QEMM 386）之下的 DOS Extender 版本，因此當您使用 OS/286 及 OS/386 來發展應用程式完成之後，這些應用程式將不能夠相容於如 Windows V3.X此類 DPMI Host 下的執行環境；而在EDU-16及EDU-32這二個以 DPMI Host 爲執行環境的DOS Extender版本，卻可以同時無誤的執行在 VCPI Host 及 DPMI Host 這二個規格之下。因此一般而言，在開發應用程式時的選擇上，大部份還是以較新的EDU-16及EDU-32這二個 DOS Extender 版本，爲一個較恰當的抉擇。此外由於Ergo Computing 這一家軟體公司，所設計推出的各式DOS Extender產品，不論在功能及執行的效率上，都有著滿相當不錯的表現；在支援這些 DOS Extender 的程式發展系統種類上，可能是所有DOS Extender種類之中，屬於較多種發展系統產品支援的一種，其中比較有名的，有 Metaware 的 High C/C++ 386 及 Professional Pascal、Watcom 的 Watcom C/C++ 386 及 Fortran 77/386、Lahey Fortran F77L-EM/32、Meridien的 OpenADA... 等。關於在 DOS Extender 的特色，則有支援 VMM（除了EDU-16以外），衆多語言的支援，完整的輔助工具（如 Debugging）及可支援不同執行檔格式（如 PLX（Phar Lap Extender）及 EXT（Executable Protected Mode）等。但是在使用 Ergo Computing 的產品，有一點須注意的事，便是除了少數支援它的發展系統外，若您想把這些由 Ergo Computing 公司所推出的 DOS Extender，一同附贈在您的產品時，則需要向該公司付出權利金，以取得 N 個特別的授權方可做出此舉。

4 FLASH TEK

基本上，這家軟體設計公司，所推出 32 Bit 版本的DOS Extender，可說是和 Zortech 公司（現已爲 Symantec 公司所併購）提供386版本的 DOSX 32 Bit DOS Extender 相似，但在其功能上，卻要比 DOSX 32 Bit DOS Extender 強上許多。其主要特點，有支援 Debugging、VMM 等，而在支援的發展系統上，則有 Zortech C/C++（Symantec C/C++）及 Watcom C/C++ 386 等產品。

5 GNU

若您是 InterNet 這類國際學術網路上的常客，或則是 Linus（一套免費的UNIX系統）此類作業系統的使用者，則相信您或許對於 GNU C/C++ 這套免費且功能不算太差的程式發展系統，一定會時有所聞的。推出這一套程式語言編譯器的機構，是名爲一個 Fress Software Foundation 的組織，在此組織所推出的各式軟體上，其中大部份都會含有該套軟體的原始碼，以供使用者參考學習，或者將其移植到其它平台上，以造福更多需要此類軟體的各式人們；而 GNU C/C++ 這套程式語言編譯器，當然也有著如此的優良傳統。在這套作品裏，也提供了所有完整的原始碼，供您做研究之用，使您有機會了解到編譯器的原理，以及內部運作的工作流程爲何，是有心想一窺程式編譯器之內部工作的最佳途徑之一。由於 GNU C/C++ 如此開放的作風，如今這一套免費的 C/C++ 程式發展系統，已經被廣泛的移植到各種的作業平台上，就光已知道的種類上，可能就已經不下於十種了，而隨著目前DOS Extender漸漸風靡趨勢，則當然的也就成爲了被移植的工作平台之一，在目前有關 DOS Extender 的支援上，GNU C/C++ 所提供的是爲一套名爲 Go32（由 D.J. Delorie 所設計）的 32 Bit DOS Extender，這套 Go32 32 Bit DOS Extender 亦也傳承了該組織的一貫作風，在 Go32 這一套 32 Bit 的DOS Extender上，也提供了完整的原始碼，來供想要研究 32 Bit DOS Extender 運作方法及程式設計技巧的工程師們，一個絕佳的範本。因此若您也有心想要設計出一套屬於自己的 32 Bit DOS Extender，則相信 GNU C/C++及 Go32 32 Bit DOS Extender 的原始碼，會是您一個很好的起始點。關於這個 GUN C/C++ 及 Go32 32 Bit DOS Extender 的特色，爲支援 VCPI Host、VMM 及完整的開發工具（組譯器、除錯器及效率分析器）等。在權利金的問題方面，它完全不需任何費用。可是 GNU C/C++ 雖是一套不算太差的程式編譯器，且又是完全免費的，但是若您眞的想要使用它，來做爲您一套可能會上市販賣產品的發展系統，則您可能就須要在多考慮一會兒了；因爲 GUN C/C++ 並不可能和市場上所販賣的各式專業發展工具來相提並論的，且您並無法確定它是否已經眞的將嚴重 Bug 去除完

畢，更加無法在您遇到問題及以後技術服務上，要求它能夠提供您一個完整的服務及版本更新的需求。因此總而言之，它只是一個良好的研究及玩票性質的發展工具，並不適合用在專業用途的設計之上。

6 IGC

由 IGC（Intelligent Graphics Corporation）所推出的DOS Extender產品，是爲一套名爲X-AM（Extender Address Mode）的 32 Bit DOS Extender，而這一套產品在其產品的行銷手法上，有點不太相同；X-AM 32 Bit DOS Extender 沒有使用在 IGC 公司的其它程式編譯器上，與這些程式語言發展系統一起販賣，也沒有直接將 X-AM 32 Bit DOS Extender 這項產品提供一般程式設計師直接購買，而是由 IGC 公司直接授權給其它程式語言發展系統的廠商，配合這些廠商所設計的發展系統產品，一同上市販賣。例如 Intel 公司所推出的 Intel 386/486 C Code Builder Kit（一套完整的C語言發展系統，除了少一個組譯器外，其它發展程式時所須的各項開發工具幾乎都有）及 SVS（Silicon Valley Software）公司所推出的 C3/C 編譯器，均都是搭配著 IGC 公司所授權的 X-AM 32 Bit DOS Extender 一起使用。關於 X-AM 32 Bit DOS Extender 的特色方面，爲支援 DPMI Host 及 XMS（X-AM 32 Bit DOS Extender 不支援 VCPI Host）、VMM 及當 X-AM 32 Bit Dos Extender在呼叫 MS DOS 、BIOS等各眞實模式的程式時，是使用虛擬 86 模式（所謂的 Virtual 86 模式，是在 80386 CPU 及較先進 CPU 上才有支援的一種執行模式，其主要的用途是在保護模式之下，卻可模擬出多個類似 8086 的執行環境，以利多工之進行，但在其它大部份的DOS Extender上，在呼叫眞實模式的程式時，卻大都是直接由保護模式中，直接切換至眞實模式下，然後再呼叫那些程序，待呼叫完畢後，再返回保護模式。但雖然使用此方式，會較使用 Virtual 86 模式來的較快速，但卻有可能會妨礙多工的進行）等特色。在權利金方面，由於X-AM是配合著非 IGC 公司的其它廠商之發展系統產品一同上市販賣，因此在這些廠商向 IGC 公司取得授權時，大部份已經有多付這方面的費用了，所以當您使用此種廠商所推出的發展系統，設計完成應用程式之後，是不需要再付受任何權利金給 IGC 公司的。例如 Intel 386/486 C Builder Kit 其所附的 X-AM 32 Bit DOS Extender ，便不再收取任何的權利金。

7 PHAR LAP

這是一家以專門製造DOS Extender產品出名的軟體設計公司，它所出品的各種 DOS Extender 產品，在DOS Extender 這一個專門的領域之中，可說是一直居於市場及技術上的領導者角色。在關於 Phar Lap 公司所推出的產品種類方面， Phar Lap 也如同大部份有推出DOS Extender這項產品的軟體設計公司一樣，爲了使他們的商品能夠滿足不同環境下的執行需求，亦將其產品種類分成了兩個不同的執行版本， 16 Bit 版本的 286|DOS Extender 及 32 Bit 版本的 386|DOS Extender 等兩類不同的產品；在執行版本上，則區分成 16 Bit 及 32 Bit 這兩種版本。在執行環境的適應能力上，它們兩者均可以正常運作，在 DPMI Host 、 VCPI Host 、 XMS 及 Raw Mode（在目前的電腦系統之中，並沒有任何特殊的記憶體管理規格存在）等各種環境之中，並且還在各種的執行成績上，都有著極不平凡且夠專業的表現。在支援 Phar Lap 公司之DOS Extender的產品之中，比較有名的發展系統，有 Metaware 的 High C/C++ 及 Professional Pascal 、 Microway 的 NDP C/C++、NDP Fortran 及NDP Pascal、 SVS 的 C3/C 、 Watcom 的 Watcom C/C++ 386 及 Fortran 77 /386等各式相關產品。關於 Phar Lap 公司所推出 DOS Extender 的特色，有支援 VMM（在 386| DOS Extender 上才有的特色，並且需額外購買一套名爲 386|VMM 的特殊軟體）、提供完整的輔助發展工具（ 386|ASM 及 386|LINK 等）、多樣化的語言支援、支援組合語言的使用、部份 OS/2 API模擬（ 286|DOS Extender 及386|DOS Extender ）、部份 Windows W32 或 Windows NT API的模擬（最新 386|DOS Extender 版本－TNT 上方有支援）及可支援不同執行檔格式（ EXP 及 REX ）等諸多特色。在授權方面，有一點是必須特別注意的，那便是 Phar Lap 這家公司所推出的各式DOS Extender產品，在使用它完成應用程式的開發工作之後，若想要將您的這套產品上市發售，則你便必須要向 Phar Lap 公司購買一種所謂的 RTK（Run Time Kit），以便取得合法的上市授權，方可以將該公司的 DOS Extender 產品，和您所設計的應用程式一同上市販賣，交到使用者的手中。

8 RATIONAL SYSTEMS

在早期的DOS Extender這一個市場之中，Rational Systems 這一家軟體公司所設計出品的

各式DOS Extender產品，並不算是個有名的一種DOS Extender品牌；但在最近這幾年裡，由該公司所設計出品的各式DOS Extender產品，卻漸漸的風靡流行起來，成爲了DOS Extender這一個市場上的新寵兒，打破了長久以來，一直由 Ergo Computing 以及Phar Lap這兩家知名的 DOS Extender 大廠所均分的DOS Extender市場。Rational Systems 這家一直以設計各式各樣系統發展工具產品（例如 Compiler 、 Debugger 、 DOS Extender 、 Interpreter 、 Linker …），在業界稍具有知名度的軟體設計公司，他們所設計出品的DOS Extender產品名稱，便就是你我可能都已經相當耳熟能詳的DOS/4GW。 Rational Systems公司所設計出品的DOS/4GW。其所以能夠如此快速的從DOS Extender市場中崛起的原因，可能有不少功勞要歸功於Watcom公司的輔助。由Watcom這一家專門設計程式編輯器的軟體公司，所開發的 Watcom C/ C++ 386 發展系統產品，在其本身內部便就有附贈一套由 Rational Systems 公司所授權的DOS/4GW這一套 32 Bit DOS Extender，並且當你的應用程式使用 Watcom C/ C++ 386 這套開發工具來設計完成之後，你並不需要向 Rational Systems 公司取得任何的上市授權，便就可以直接將DOS/4GW這套 32 Bit DOS Extender ，和你所設計的應用程式一同上市販賣，而不必支付任何權利金給RationalSystems公司。因爲 Watcom C/C++ 386 的優越品質與合理的販賣價格，導致於 Rational Systems 及 Watcom 兩家公司的產品，能夠相輔相成，共創優越的成績。基本上來說該公司所推出的DOS Extender版本，亦也是針對不同執行環境下的需求，將其大略的分成了 16 Bit 版本的 DOS/16M 以及 32 Bit 版本的 DOS/4G ，而在 Watcom C/C++ 386 該套發展系統中所附贈的DOS/4GW，便是屬於 DOS/4G 的簡單版本，它是 Rational Systems 爲配合著 Watcom C/ C++ 386 這套發展系統的運作需求，所特別製作出來的 OEM 版本（其 DOS/4GW 中的 W 字母，便是代表著Watcom公司的意思），但DOS/4GW既然是 DOS/4G 的簡單版本，則在功能上當然也就無法和 DOS/4G 這一套完整的產品來相互比擬了。其系統限制的差異，有不可與應用程式連結成單一檔案、未支援浮點數模擬器運算之最佳化、線性記憶體位址僅到 32M Byte 等，因此 Rational Systems 公司爲了使原本使用 DOS/4GW 的程式設計師們，可以接觸到更接近 DOS/4G 32 Bit DOS Extender的強大功能，遂自己本身推出一套名爲DOS/4GW Professional的軟體，以供原本DOS/4GW的使用者，可以獲得一個更具專業性能的 DOS Extender 產品。在 DOS/4GW Professional 這套產品上，除了和原本附贈於 Watcom C/C++ 386 發展系統內的DOS/4GW完全相容外，更具有可和應用程式連結成單一檔案、支援浮點運算模擬器最佳化、線性記憶體位址可達 4G Byte等。因DOS Extender內部核心程式最佳化所帶來的極佳工作效率，爲DOS Extender啓動時間縮短、而最有效率的 VMM 核心運作、最小的系統核心程式減少了DOS Extender所佔用磁碟與記憶體的空間及可分離的 VMM 模組，以達到可在不需要 VMM 需求的環境之下來減少磁碟及記憶體空間消耗等諸多優於DOS/4GW的特點。 DOS/4G則是 Rational Systems 在 32 Bit DOS Extender 這一版本上的最高級產品，其除了向下相容於 DOS ／ 4GW Professional 版本外，更還有更多的專業性能，例如：支援 DLL （ Dynamic Link Library ，動態連結程式館）、完整的技術文件、支援 TSR （ Terminate And Stay Resident ，常駐程式）、支援 DPMI API 中的 301H 到 306H （有關於呼叫眞實模式的程式與中斷的功能）、類似C語言之控制 API 、更多的設定參數、豐富的工具支援（例如：D32除錯程式， GLU 連結程式等），支援更多的開發系統（計有 Watcom 的 Watcom C/C++ 386 及 Fortran 77/386 、 Microway 的 IBM OS/2 2.0 C Complier 等發展環境）等優於DOS/4GW Professional版本的專業功能。在 DOS/4G 相關版本的運作特性上，則首先DOS/4GW及DOS/4GW Professional其所支援的檔案格式，是使用已經廣泛運用在 OS/2 V2.0 上的 LE （ Linear Executable ，線性執行檔格式），而在 DOS/4G 所支援的執行檔格式，就不一定限制在 LE 格式，必須視其 OEM 版本製作時的需求來決定。在 DOS/4G 相關的 DOS Extender 版本上，它擁有一段特有的記憶體映射位址，即當DOS/4G被啓動以後，便自動將線性位址的前面 1M Byte範圍，映射到眞實模式中的所有 1M Byte 位址範圍內，以便使我們可以輕易地經由線性位址去存取到眞實模式中的資料，省去了我們必須自己去配置描述子（ 386CPU 中一種特殊用途的暫存器名稱）來映對眞實模式位址的麻煩手續。在 DOS/4G 相關DOS Extender版本的權利金方面， DOS/4GW 這套包含在 Watcom C/C++ 386 中的 OEM 版本，是完全不收任何權利金的，而 DOS/4GW Professional 及 DOS/4G 在權利金的收取方式，則有不同的支付方式，你可視你的實際狀況，來選擇一種你可以接受的付款方式。



／FRANK

InterNET國際網路簡介 III

資訊的蒐集

上次在文中提到了如何上線，現在台灣學術網所有的 dial up 線路爲數十分多，一般的使用者可以很容易地上線，也使得在校園之外的許多人有了上線的機會。事實上，對資訊界消息比較關心的朋友們應該都已經知道了一件大事：我國的 ISDN 整體數位服務網路已在今年五月開跑了，ISDN 是一個結合了語音、影像、文字、資訊等的整體服務系統，ISDN 的開跑意味著未來我國的網路生態將有重大的變革。各位可以看看有關 ISDN 的各項報導，在開跑的第一天 ISDN 就展現了它無窮的威力：讓國內台北、高雄和新加坡三地的使用者進行三方通話的影視會議。但是 ISDN 門號目前仍是少數，未來 ISDN 普及後，現有的上線方式也會有所改變。而目前世界各大學研究所在通訊方面所做的努力則是偏重於所謂的Personal Communication System（ PCS ），這玩意的設計理念簡直是神乎奇技， PCS 的最理想產品就是一台可以當大哥大、 Modem（無線的哦!!）、電視、影像電話的掌上型電腦！也就是未來的網路世界其熱絡程度將是現在的數百倍！但是在這個時代來臨之前，InterNET 無疑地仍是網路世界中重重要的一個角色！

那麼，在 InterNET 上到底有什麼精采的東西使得這麼多的人不惜花費許多時間在其中呢？現今的世界是一個資訊掛帥的時代，擁有愈多的資訊來源就擁有更多的可用資源。利用這個擁有百萬使用者的網路，可以蒐集到的資訊深度及廣度將是前所未見的。網路上的使用者包括了遍及各行各業的高手，所觸及的問題可以說包括了生活中的各個層面。而一個問題在討論時可得到的回答其廣度更是目前爲止沒有任何一個媒體可望其項背的。電子媒體憑著高速的特性，將各個不同生活圈、不同世界、不同國度的人串結在一起，形成一個龐大的資訊交換體系。在網路上，不只〝秀才不出門能知天下事〞，更可以藉由公開的對話達到交換生活經驗、思考體系的目的。在高度的思潮沖激下，達到無限擴展視野的目的。有一派的學者更主張，目前的網路討論，可以說是一個巨大無比的類神經思考網路，各使用者的智慧，經由網路組合，輸出一個更好的答案（當然，這裡在思考的仍然是人類，所以這個比喻只是在形容網路行爲的巨大力量）。這些網路上的訊息，和你的生活絕對息息相關。僅僅就 TANET （台灣學術網）來說，就可以找到相當多的例子：如在美食討論區上被一群網友贊不絕口的餐廳，一定有其水準。在電腦硬體討論區上這種效力更加地明顯，被網友公認是好店的店家生意一定會變得相當興隆，這有一個比較重要的原因是因爲玩電腦的玩家在買硬體設備前大多會在硬體討論區上向比較有心得的老玩家討較一番。那麼會不會有人利用網路散佈不實言論呢？在目前既定的的規則中，網路上不實的言論是禁不起考驗的。在網路上散佈不實言論的後果，就是在您的文章發表之後，會緊接著有數十篇（甚至數百）的糾正信函。這也可以說是拜電子媒體的高速傳播能力所賜。各個不同的問題，在不同的討論區得到許多熱心的專家的回答或討論（甚至在許多問題上您更是有能力扮演著回答別人問題的角色），這就是網路的魅力！今天小弟將對網路上的幾個主要資訊來源做一個詳細的介紹。讓您也可以體驗一下這個比 call-in 節目更加熱鬧刺激的世界。同時也希望您可以掌握這個新時代的工具。

BBS

在筆者早期所接觸的網路，都是屬於民間的業餘網路，例如台郵網，FidoNet 等。在台灣，架構起這類網路的大部分都是民間自行開設的 BBS 站（也就是所謂的 Dial-Up BBS ），顧名思義，這

類的 BBS 大多只有少數幾線電話線可供上線（除了後來幾個商業大站以外），而且其系統架構大多是以無網路能力的 DOS 爲主體，所以在速度上，使用者人數上都和以工作站爲主體的 BBS 差了一大截。一封 mail 要寄個二天以上才到是常有的事！而現在以 TANET 爲主幹的各項網路服務，由於有了 TANet 的數據專線，所以可以在短時間內傳送大量的訊息，也使得 TANet 上的 BBS 有了比 Dial-UpBBS 更加有力的先天條件！以下小小地比較一下 Dial-UpBBS 和 TANET 上的 BBS 有什麼差別：

① Dial-UpBBS 上線線路有一定，所以不容易上線。不過連上 TANET 則要找得到 slip ， ppp 等 dial-up 連接門號才行！

②但是 Dial-Up BBS 有提供捉檔的功能！可以拿到很多站長的私房軟體！

③ TANet 上的 BBS 使用者多，訊息傳播速度快，而且和國外的連絡方便，便於收集資料。

④除了少數幾個由自己開發的 server 所架的 BBS站，大多以 telnet 的方式連線，所以不能捉檔案（但是這在 InterNet 上有 FTP 來解決這個需求）。

⑤ TaNet 上的管理比較不會太流於個人化，站長和 BM 也不是高高在上的管理者，大多數的情況下都是靠使用者自律。

⑥ TANet 上的 BBS 不會有人向你收取服務費：

當然，由以上的比較我們可以輕易地看出，TANet 上的 BBS 其資訊廣度是遠勝於 Dial-up BBS的。而一般使用者最會在意的莫過於操作的界面。在 TANet 上大多的 BBS 是由 Eagles BBS 修改而來的，所以在 TANet 上就算是自己開發的 BBS界面，其操作方式仍然不會相差太多！不過各家 BBS 都會有一些自己的〞獨門武器〞就是了！簡而言之，在經過這二年的努力之後，各大 BBS 的操作界面都已經十分地平易近人了！現在筆者將藉著中山大學 BBS 及交大資科 BBS 來介紹一下 BBS的操作界面。中山大學的〞福爾摩沙〞在國內算是個難得大站，操作界面十分簡易，而且在使用者達到三百多人時仍可保持一定的速度運作，十分適合新手〞試用〞，而交大資科的資料整理則是獨步 TANet 的。所以筆者選定這二個站的一些功能做一個介紹。

首先，不論你是用什麼方式上線的， telnet是一定要用的指令。中山大學福爾摩沙的 IP 是 140.117.11.2 ，所以就要打入 telnet 140.117.11.2 。正常情況下，大概數秒後如圖一的歡迎畫面就會呈現在眼前。接下來，就在畫面的下方，會要求您輸入您的 ID 和密碼，可以使用 guest 玩看看，或者直接打入〞 new 〞來註册。一般的註册手續會要求您輸入一些個人基本資料（就如同 dial-up BBS一樣），如 E-mail address （大多數的dial-up user 可能都沒有 Email address ，這時要塡什麼就看各站的規定了），姓名、住址等。有部分的 BBS（如交大資科），會利用 E-mail address 來進行使用者身分確認，所以要正確塡寫。接下來會要您輸入 treminal type （終端機型式），大多的通訊軟體都支援 VT100 和 ANSI 的模式，所以大多塡這二種模式其中一種。

好了，現在假設您已經註册完成（或者您是用 guest 帳號進來玩玩的），您會看到另外的數張公告畫面。看完後按下 Enter 跳過，我們已經進入了所謂的主選單。各站之間的主選單都有不同，就以中山和交大資料而言，從圖中就可以發現沒有很大的差別（指功能而言）。大部分的 BBS 在開頭選單都是大同小異的，僅以這二個 BBS 做個代表性的介紹。

<1> 有關 Announce 選單

Announce 就是公佈的意思，這個選單中大部分是放著站上的各個公佈事項。除了站務例行事項之外，有時也會放一些網路相關重要資料。這個部分整理得好的站可以看出管理者的功力。

中山主選單

交大資料主選單





＊圖中的 tw.bbs.grunp 就是用來轉信的

<2>Board 選單

列出各個討論區。會把每一個討論區都列出來，一般設計上按Enter或右鍵就可進入討論區。在討論區中另有 post （發表文章），DelPost（砍掉自己的文章），Reply（回應別人的文章），search（利用文章標題或作者找尋），Zap（以後不要列出這個板，你一點都不想看）等等的功能，在畫面下方或上方都會有使用按鍵提示。

當然，每一個站的討論區都有不同，視各站情形而定。不過有某些板稱為〞轉信板〞就是說利用了 news 來轉信，而使得各站的使用者只要在一個站上發信，在其它的站上就可以看到這封信。目前以 news 轉信的轉信板有大約一百多個板，大多是討論相當熱門的板。不過並不是每一個站都會參加轉信的，比如中山的 hardware 板就沒有參加轉信。不參加轉信的板子可以明顯地看出一個站的特有風格。

有的 BBS 程式並設計有快速找尋的功能。比如說您今天想找 Game 板，只要直接在討論區列示的畫面下，按下 Game 就可以找到了。大部分的 BBS都會有利用討論區號碼來找討論區的功能，不過恐怕沒什麼人記得住號碼吧…

<3>Group Board 選單（羣組選單）

在各站間這個選單的名字眞是太多了…不過都是指同一個功能：將討論區分門別類地列出來。各位可以看附圖，各個板被分為自然科學類、社會科學類、我們的校園…等不同的性質，這個功能在一些討論區太多的大站上是很常使用的。

<4>Talk 選單

這個選單是某些號稱 talk 狂的人一上站就會進入的。叫做談話選單。它下面有許多的選項。

① talk ：找人談話。指定一個網友的名字，電腦會 call 他（他的電腦每隔幾秒就會嗶嗶叫一次）。

② PagerSwitch ：打開或關掉您的呼叫器。如果關掉的話，除了您已經列入好友名單的人外，沒有人能 call 您！

③ FriendOnline ：看看您列在好友名單的好友現在有沒有在線上忙什麼事。

④ OverrideEdit ：編輯您的好友名單。只要在這裡打入您的好友的 ID 就可以了。

⑤ Query ：觀看某位網友的資料。在您輸入網友 ID 後，會列出這位網友的一些上線情況。如上線幾次了、從那裡上線、有沒有留話、有沒有新信等等。

⑥ Monitor ：觀看其它網友正在做什麼事。有某些站把它設定為觀看好友正在做什麼事。

⑦ Chatroom: 到談天室中。每個站大概都會有一至四個談天室，在談天室中可以一次和多個人說話。

⑧ IRC ：在 InterNET 上的一項服務…參看簡介的第一篇。和 chatroom 是差不多的。

<5>Mail 選單

這也是個重要的選單。您的 BBS 帳號是可以收信的哦.!! 大部分的管理者在設計 BBS 程式的時候都會把這個信箱設計為可以收站內的站友及 InterNET 上的 E-mail 。裡頭有讀信、砍信、回信、寄信等的功能。由 BBS 發信到 InterNET 和從 unix 下發是一樣的，不過 BBS 的發信程式當然好用多了！而如果您想要讓您的朋友從別的地方發信給您，您在 BBS 上的 E-mail address 一般而言是這樣的：

< 您的 ID>.bbs@<bbs address> ，比如說您在中山有一個 ID 叫 abcde，那麼您的 E-mail address 就是 abcde.bbs@bbs.nsysu.edu.tw 。

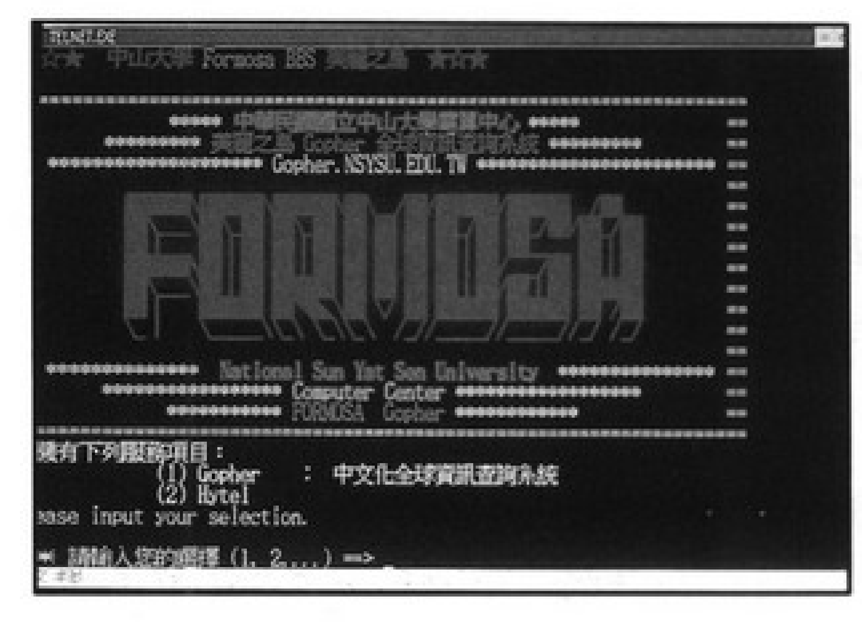
<6>XYZ 選單

這個選單是用來設定個人資料用的。個人基本資料包括有姓名、住址、 E-mail address 等…有些站會利用這些資本資料來進行身分確認。所以請正確填寫。

<7> 其它網路服務

大多的 BBS 都會提供一些其它的網路服務。如 WWW 和 Gopher 是最常見的。而 Gohper 這種網路服務又可以接上其它的網路服務。這就構成了一個方便的使用環境。另外還有一些有名的網路遊戲，如網路橋牌、網路麻將等。

以上簡介了一下 BBS 的使用方法。接下來要說一下使用上的注意事項。



◀經由附加網路功能連上Gopher

網路禮節

承下頁

由於網路有十分多的使用者，所以遵守遊戲規則是十分重要的。我們在中山站的開頭就可以看到了有關 cross post 的警告事項。網路上公認的一些重要規則如下：

1.不得 cross post ：什麼是 cross post ？就是一封信連續在不同版上出現。這是一種十分浪費網路資源的行爲，現爲各大站所嚴格禁止。

2.不得發表與版旨無關之 post ：各個不同的版設立都有不同的版旨。如果發表不合版旨的文章會是很大的笑話。前一陣子有類似越洋色情電話的廣告在每一個版上出現（利用 news group 發的），就引起了許多使用者的批評。現在正由各系統管理者討論處理的方式。

3.不得利用 BBS 進行人身攻擊： BBS 有其隱密的特性。所以不能利用這種性質來進行亂放謠言、人身攻擊的事。當然，現在也有一些有心人士正在鼓吹 BBS 站的身分辨識制度

4.簽名檔不要太長。最好在六行之內。

5.發表的文章最中好不要使用變色的控制碼。如果使用了，也要記得把顏色還原。

6.注意引信的方式。不要引了一大堆無關緊要的話結果您的意見只有一句。這在討論信件很多的版上是最不受歡迎的。言之有物的文章不但可以使您得到網友的尊重，還可以使大家都增進知識。

事實上， TANet 的 BBS 是有其管理規則的。以下就是全文：

台灣學術網路BBS站管理使用公約

BBS（ Bulletin Board System ）具有訊息交換、線上交談、問題解答、經驗交流等多項功能，舉凡校園資訊、圖書館服務、學術活動、交通資訊都盡在其中，爲學校學生之最愛，在台灣學術網路上甚爲流行，因此爲使網路資訊品質不流於浮濫，擬定以下規範做爲 BBS 站管理者及使用者遵守之依據。各學校應爲其 BBS 站負起督導責任，而各站管理者需能配合督導其站內使用品質。

1 管理方面

1.各學校應盡告知本公約之義務，並應爲其 BBS站等各類網路服務負起督導責任。

2.必須記錄遠端主機（ remote host ）及遠端使用者（ remote username ）以便追蹤問題來源。

3.版面名稱必須定義清楚俾利使用者選擇適合的討論區。

4.討論區之設立與刪除由各站自行決定辦法。

5.版主（ Board Manager ）之產生、任期、罷免或辭職等辦法由各站自行決定。

6.各站之版主需爲其版內之文章發佈做適切地選擇，促使使用者確實針對討論區主題參予討論，必要時得刪除不適切的文章並適當地說明理由。

7.各單位之 BBS 站禁止使用 BBSnet 的功能。

8.各單位依據本公約，自訂管理辦法，並提報學校或機關之權責單位核備後公佈之。

2 使用方面

1.使用者不得使用他人帳號，並且只有註册者才能張貼文章，使用者應爲自己所張貼的每一篇文章負責，並遵守下列三點要求：

（ 1 ）禁止利用 BBS 做爲傳送或發表具威脅性、猥褻性、攻擊性、毀謗性及有商業版權、商業廣告營利、專利性的資料及文章。

（ 2 ）禁止利用 BBS 做爲干擾或破壞網路上其他使用者或節點之硬軟體系統，例如散佈電腦病毒、嘗試侵入未經授權之電腦系統、或其他類似之情形者，皆在禁止範圍內。

（ 3 ）避免在公衆討論區討論私人事務，發佈文章時，請儘量表現尊重他人的權益及隱私。

2.註册時，使用者必須註册完全，必須告之〝眞實姓名〞、〝地址〞與〝電子郵件地址（ e-mail address ）〞，註册不全或違規使用者，SYSOP 有權清除其帳號。

本公約之修訂需經台灣學術網路（ TANet ）管理委員會通過後施行。

再次強調一點， TANet BBS 的管理大多是靠使用者自律而達成的。如果違反了使用規則那麼將會受到相當多的使用者的抵制和遣責的。

News

News 是相當老牌的網路服務。它和 BBS 的〞討論區〞，功能是一樣的。不過它包括了更多更廣的資訊來源。 TANet 上的 BBS 目前都是利用 news 來轉信的，所以如果您可以使用news 那麼就儘量使用 news 來看文章（這樣也可以避開 BBS的尖峰時期）。在附圖中我們可以看出 news group 有其一定的分類法，我們現在就先作個介紹：

news group 基本上也是按照討論的話題來做分類的。不過它分類的方式細很多。我們可以看到 news group 的名字就像 host name 那樣，分成好幾節。通常前幾段所代表的是網路的類別，而之

後的就是話題的種類了。 USENET 的 news 是可以輕易地開設新的討論區的，只要找到一定人數反應，就可以新開討論區（相反的，如果人數不足，討論區也有可能被關掉）所以不是很紅的討論區通常會莫名其妙地消失（有可能是被關了或是您的 news 服務主機不再訂閱了），而新的討論區則三天二頭會出現。 News 上目前有相當多的討論區類型，大致上有：

tw.*— TANet 上的各討論區

Alt —閒談類討論區

com—商業性的討論區，幾乎各大國外公司都會在這裡有一個討論區。

talk—爭論性的話題

comp —有關電腦方面的

GNU — GNU 軟體聯盟

bit.* — Bit NET 的討論區

…等等的許多討論區。您可以按照須要來訂閱。比如說，以 tw.bbs 開頭的討論區都是 TANet 上的 BBS 用來轉信的討論區。如果 BBS 的使用者眞的太多的話，您可以使用 news 來看討論區，不用去擠 BBS 了！

當然 news 上還有其它的許多 group，是全世界有數十萬使用者的大討論區。一個熱門的討論區使用者可以多達十萬之譜。所以在 news 上發表文章也要多注意網路禮節。當然，在和國外的使用者討論時，英文程度也要注意一下。

一般而言， news 是 client-server 的架構。所以在 PC 上除非您有專門的 news reader，否則是不能看 news 的。可是如果您使用 gopher 或您在工作站上剛好有一個帳號，那麼您就可以看 news 了。在工作站上的 rtin 因爲最多人使用，所以我們也介紹 rtin 的用法。如果您有圖形介面等等的 PC 上用的 news 閱讀程式（據筆者所知這類程式多如牛毛！）那麼請您參閱使用說明！

rtin 本來是英文版的，不過最近已經中文化了。所以使用上也簡單很多。現在簡介一下它的各個常用指令：

1. 在 group 選單下的常用指令：

Ctrl-L：清除畫面

Crtl-R：更新 .newsrc 的內容（下次進 rtin 會按照目前的設定來訂閱 group） Enter or 右鍵：讀這個 group

C ：將此 group 的內容設爲全部已讀，如果文章太多不想看就用這招吧!!

w ： post 文章到目前的 group

y ：列出您可以見到的所有 news group …上次筆者試的結果，全部的 group 有一萬二千多個…

/ ：找尋 group，按照您給的關鍵字找 news group

! ：暫時回到作業系統下

s ：訂閱討論區

q 或左鍵：離開 rtin

u ：停止訂閱某討論區

2. 在 message 選單下會用到的指令：

Ctrl-L：清除畫面

Enter 或右鍵：讀這篇文章

a ：搜尋作者

/ ：找尋文章，按照您給的關鍵字找文章

s ：將選定的或目前的文章存成檔案

這是一個相當重要的指令。在 news 上有的時候會有人 post 一些編碼過的圖片、程式來討論。要將這些程式或圖片解碼，就要靠這個指令。按下 s 後，會先問你要存的是目前的文章、討論集或選定好的多篇文章。如果您先前已經選定了一連串的文章（因爲編碼過的文章通常都很長，所以一般都會切割成多篇文章）接下來會自動選定爲＜選定好的多篇文章＞，按下 Enter 後，會問您要存成什麼檔名。接著會再問您是否要做一些解碼動作。有 uudecode 、 ext ZIP 、不做處理就存…等等選項。通常把二進位檔編碼成 7bit 文字檔的工具就是 uuencode ，所以我們就可以選 uudecode 來解碼。有一點要注意的是，如果您選定了使用解碼的儲存法，那麼檔名將會是檔案被編碼前的名字…（就是說你前面那個檔名亂打就可以了）。而您輸入的檔名有什麼用呢？ 在解碼之前是有用的（總要放到一個檔案裡解碼吧？？） 可是解碼完畢之後呢…程式會問您要不要殺了它…如果您覺得自己的硬碟空間太大的話可以選不要…

t ：選定多篇文章

m：將文章寄出

<tab> ：到下一個你未讀過的文件

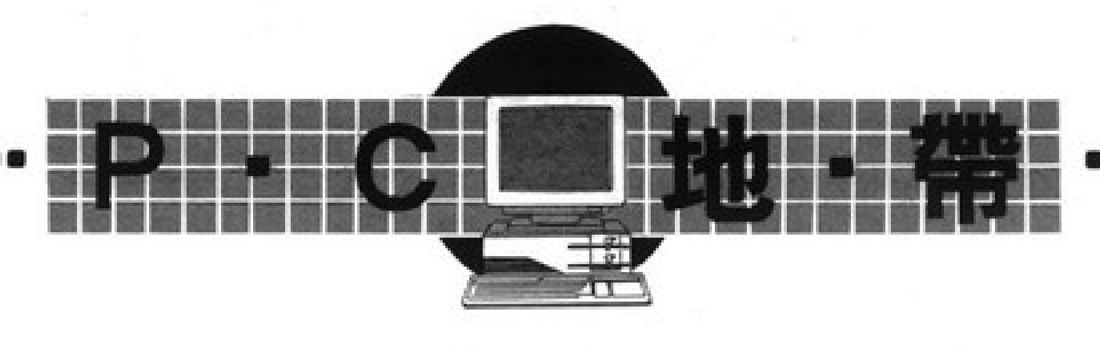
左鍵或 q ：離開 message 回到 group 選單

由於 news 比 TANet BBS 包括了更多的討論區，所以要善加利用關鍵字找尋的功能。而且對於您要找的話題也要有一定的概念。

結論

以上介紹了 BBS 和 news 的用法，其實最重要的是要您懂得利用網路蒐集您要的資訊。比如說國外最新的電腦配備、最新的 game 資訊、新出版的書、書評、論文等等，都可以在網路上獲得最新的資訊（比報章雜誌更新更詳盡）。大家應該還記得 Intel 今年在 Pentium 上弄的大笑話吧？ 如果不是靠 news ，恐怕大家還不一定可以獲得更換ＣＰＵ的處理方式呢！而近年來二岸間的交流也愈來愈廣，您想知道對岸的青年都在想什麼嗎？您想知道海外的留學生們又在想什麼嗎？您想知道今年國外最流行的是什麼嗎？

InterNET 的資訊傳遞功能，將徹底改變您的視野！和許多志同道合的高手一同討論是一件很令人高興的事。您可以馬上上線試試!!



淺談個人電腦的安全問題(上)

Gorden.P

最近上級長官要我們爲各自負責的行政單位電腦化工作撰寫安全手册，這個議題引起了組內同仁熱列的討論，玩過大型電腦的人說：「個人電腦根本沒有安全可言」，死忠於個人電腦的人則說：「沒那麼悲觀吧！」你認爲呢？

首先我們先爲「安全」的定義作一個較明確的界說：

1.所謂的「安全」是指電腦本身運作的穩定度，不至動不動就當機。

2.所謂的「安全」是指儲存在硬碟中的資料如何確保其正確性。

3.所謂的「安全」是指如何確保硬碟中的資料不至被竊取。

4.所謂的「安全」是指如何確保硬碟中的資料不至被病毒入侵。

第一種的安全問題只要在選購電腦時稍加留心或請專家協助即可解決。

第二種安全問題可分兩方面來討論：

1.電腦資料定期備份：由於硬碟有可能因爲突然斷電或其他人爲原因而受損，因此若要讓運作的資料常保正確性必需養成定期備份的好習慣。

2.硬碟故障時如何迅速搶修並使其恢復運作：除了硬碟零組件的故障需送廠修理之外，有許多屬於磁區、磁軌或型別代號的問題等等，均可藉由以下的預防措施來解決此問題：以下所介紹的工具程式是 NORTON UTILITY 中的工具。

⑴在 AUTOEXEC.BAT 檔的最後一行加上以下兩行指令：

上列第一個指令會幫你將硬碟的系統區所有重要的資訊做『快照』並將其記錄在安全的地方，檔名爲 IMAGE.DAT ，內容包含啓動磁區記錄（Boot Record），檔案配置表（FAT），與根目錄（ROOT DIRECTORY）的資訊，以確保將來硬碟出問題時挽救程式可參考此記錄檔將磁碟資料復原。

第二個指令在 NDD.EXE 磁碟醫生文章中已介紹過，在此就不再重複介紹。以上的兩行命令是每次開機都會自動執行的例行性檢查任務，這個例行性的檢查不單可以幫助你及早發現硬碟的問題，還可讓你透過 IMAGE.DAT 的幫助，盡可能的把資料搶救回來。

⑵定期執行 RESCUE.EXE 程式：此程式會幫你將電腦 CMOS 的資料及硬碟的相關資料（Partition Table 、 Boot Records 等）備份到指定的磁片上。將來硬碟發生問題時還可透過此程式將事先備份起來的電腦或硬碟資訊回存，使你的電腦恢復正常運作。

⑶在操作電腦的過程中，尙可利用以下兩個命令來解決不小心刪除檔案或目錄的問題，特別是不小心執行了 DELTREE /Y C:\ 後，更需要以下兩支程式的幫忙：

① SMARTCAN.EXE ：保護意外被刪除的檔案，確保將來想要將這些被刪除的檔案救回時，能完全的救回來。這個程式的功能其實就是 MAC 上的垃圾桶（或稱垃圾收集器）。

此程式爲一常駐程式，你可在 autoexec.bat 檔中將此程式載入，其方法如下：

SMARTCAN /ON

若你的upper memory有足夠空間，此程式會自動 load 到 UMB ，不佔傳統記憶體空間。其詳細使用語法如下：

```
SMARTCAN /STATUS
SMARTCAN /ON [/SKIPHIGH]
SMARTCAN /OFF|UNINSTALL
SMARTCAN /CONVERT
/STATUS        Display SmartCan status（顯示垃圾桶目前的狀態）
/ON            Enable SmartCan （開啓垃圾桶收集功能）
/OFF           Disable SmartCan （關閉垃圾桶收集功能）
```

/UNINSTALL	Uninstall SmartCan (same as /OFF)（從記憶體中移除 SMARTCAN 程式）
/SKIPHIGH	Do not load into high memory（載入SMARTCAN程式時不使用 UMB ）
/CONVERT	Search for and convert Erase Protect trashcans（清除垃圾桶）

以下畫面為剛載入SMARTCAN時的狀況：

```
SmartCan, Norton Utilities 8.0, Copyright 1994 by Symantec Corporation
 Checking SmartCan on drive C: *
 SmartCan Status:      Enabled
 Drives Protected:     C: (SmartCan is empty) 目前的垃圾桶是空的
 Files Protected:      All files except those with these extensions
                       TMP, SWP, INI
 Archive Files:        Not Protected
 Files Deleted After:  5 days
```

以下畫面為刪除了 35 個檔案後的狀況：

```
SmartCan, Norton Utilities 8.0, Copyright 1994 by Symantec Corporation
 Checking SmartCan on drive C: *
                          垃圾桶中已有 35 個被刪除的檔案
SmartCan Status:      Enabled            ↙
 Drives Protected:     C: (SmartCan contains 576K in 35 files)
 Files Protected:      All files except those with these extensions
                       TMP, SWP, INI
 Archive Files:        Not Protected
 Files Deleted After:  5 days
```

上例中被保護的檔案在五天後會自動被清除。若要救回被刪除的檔案可用下列程式將其救回。

② UNERASE.EXE ：挽救被刪除的檔案（ UnErase ），本程式會自動尋找並復原被刪除掉的檔案，但其使用時機是在剛發生刪除檔案時，可百分之百救回。如果刪除後又有新的檔案寫入，則原檔案很可能被覆蓋而無法被救回了。但如果你有事先載入 SMARTCAN.EXE ，則只要是在被保護的天數內，不管你在硬碟中新增了多少檔案，都不會覆蓋掉被保護的「已刪除檔」。讓你可百分之百的將「後悔刪除」的檔案救回。

其命令列使用語法如下：

```
UnErase, Norton Utilities 8.0, Copyright 1994 by Symantec Corporation
Recover erased files.
UNERASE [pathname] [/IMAGE|/MIRROR|/NOINFO] [/NOTRACK]
                  [/PROTECTED|/NOPROTECTED] [/LIST] [/SKIPHIGH]
  pathname      Name of file to recover.
                要被救回檔案的路徑名稱
  /IMAGE        Use Image recovery info (excludes Mirror info).
                使用 image 復原資訊，排除參照 mirror 資訊。
  /MIRROR       Use Mirror recovery info (excludes Image info).
                使用 mirror 復原資訊，排除參照 image 資訊。
  /NOINFO       Exclude both Image and Mirror recover info.
                排除參照 image & mirror 資訊。
  /NOTRACK      Exclude Delete Tracking information.
                排除參照 Delete Tracking 資訊。
  /PROTECTED    Only recover files protected by SmartCan or Delete Sentry.
                只救回被 SmartCan 或 Delete Sentry 所保護的檔案。
  /NOPROTECTED  Exclude files protected by SmartCan or Delete Sentry.
                只救回不被 SmartCan 或 Delete Sentry 所保護的檔案。
  /LIST         List the erased files available for recovery.
                列示出所有可能被救回的「已刪除檔案」。
  /SKIPHIGH     Skip using high memory.
                程式載入時不使用 UMB 。
```

➤**下期待續……**

新一代的CPU大戰

／俞伯翰

下一部的電腦你想買什麼樣的電腦？選用什麼等級的 CPU ？大部份的人應該不會再考慮486了吧！現在已經越來越多的人使用 Intel 的 Pentium 系列 CPU ，目前 Intel 在這一系列共有 Pentium-60 、66 、75 、90 、100、120的時脈可供選擇。不過 Intel 的競爭對手當然不會放任 Intel 這樣獨佔 586 級 CPU 的市場， AMD 及 Cyrix 這兩家公司一向是追隨在 Intel 之後，不過這次他們再也不按兵不動了。他們各自準備推出 586 同級的 CPU ，而且均號稱比 Pentium 更加優秀的 CPU ，準備和 Pentium 一較高下。

目前各家公司 586 級的產品有 Intel 的 Pentium、AMD的 K5 、 Cyrix 的 M1 、 NexGen 的 Nx586 等。雖然號稱都是相容x86系列的CPU，但是內部晶片的設計卻不盡相同。加上最近 Pentium 的浮點運算器計算錯誤事件，更可能讓這些 CPU 趁虛而入，假設這些新一代的 CPU 眞的能夠達到他們所號稱的性能及相容度，那在這場大戰中唯一能獲利的就是我們這些使用者。

新一代的 CPU 通常會有一些新的設計技術，比如說『超純量架構』、『亂序執行』、『管線作業』、『分支預測』等…。這些新的設計就是大幅提昇 CPU 效率的秘密，由於相當複雜在此就不做詳細解釋。而且某些 CPU 核心還採用類似工作站及 CPU 常使用的 RISC （精簡指令運算集）架構來代替原來x86家族所用的 CISC （複雜指令運算集）另外還有就是內部的快取及暫存器的增加，這些都是效率大幅提昇的原因。

我們來看看各家 CPU 的特色：

Intel

Intel 目前以 Pentium 爲主力，目前所有的下一代 CPU 均以這系列爲所要擊敗的對手，目前在市場上處處可見其產品，目前分別已有六種不同時脈的 Pentium 推出市面，晶片組、系統製造廠、各大主機板廠商所欲支援的對象（其實是沒有人敢不支援它），而且 Intel 最近還會推出一顆 133 MHZ 的版本。雖然如此但 Pentium60 及 66 的版本算是過渡時期的產物，加上是 5V 的 CPU ，有溫度較高的缺點，在市場上已不太受重視，目前最流行的爲 75MHZ 及 90MHZ 的版本。但是前一陣子的浮點運算器風波，使得某部份市場反而轉向486DX4-100，再延續了一段486的日子，並且使得 Intel 顏面掃地，目前市面上仍有可能買到有 BUG 的 CPU 。

Pentium（ -75 、 -90 、 -100）的鑄模大小爲12.8mm X 12.8mm，內含有310萬個電晶體，爲一顆 3.3V 的 CPU 。內部架構爲 Dualissue（即一次能發出兩個指令），內建浮點運算器單元，備有 16K 的快取記憶體（486才8K），外部架構爲32-Bit位址、64Bit資料匯流排。

AMD

AMD 一向爲 Intel 最大的競爭對手，從 386 的時代就緊緊追在 Intel 之後。 AMD 的486，搶走大部份的486市場，逼的 Intel 不得已轉向 Pentium甩掉 AMD 的威脅。不過呢！ AMD 也想準備擺脫跟隨在 Intel 背後的陰影，推出代號名爲『 K5 』的 586 級 CPU 和 Pentium 對抗。由於 AMD 本身即有生產 CPU 晶片的能力，不像 Cyrix 及 NexGen 需要倚靠其他廠商如 IBM 等去製造，所以這一顆代號名爲『 K5 』的殺手級的 CPU 應該會成爲 Pentium 的強力對手。在以往 AMD 的386、 486 級的 CPU 微碼都來自 Intel，所以和 Intel 一直有打不完的官司，爲了擺脫這項陰影及纏人的官司，所以 AMD 的工程師便開始自行設計一顆性能足以超越 Pentium 的 CPU ，而且內部採和 Pentium 不同的設計，但同時也不犧牲和x86家族的相容性。並且 AMD 聲稱和 Pentium的接腳相同，這意味這主機板不需要重新設計便可以直接支援 K5 。而 K5 預定推出時脈至少 100MHZ ，內含四百三十萬個電晶體，也是一顆 3.3 伏特的 CPU 。比 Pentium 優秀的是它是一顆Quadissue（能一次發出四個指令）的CPU。內建式浮點運算單元，備有 24K 的快取記憶體，外部架構爲 32-Bit 位址、64Bit資料匯流排，與 Pentium的相容接腳。

Cyrix

Cyrix 也是 Intel 的一個競爭對手，雖然他對 Intel 的威脅沒有 AMD 那麼大，不過代號『 M1 』的 Pentium 同級 CPU ，也許是 Pentium 的一大敵人。Cyrix 在以往也是和 AMD 一樣，走相容 Intel 的x86系列。在所有 586 級的 CPU 中，以 Cyrix 的 M1 和 Pentium 的架構最相似，也是可同時發出兩個指令的 Dual-issue CPU ，但是 Cyrix 擴充了設計，可以在比 Pentium 較少的限制下，同時發出兩個指令（因爲雖然每顆 CPU 都能同時發出一個以上的指令，不過這是在某些限制下才行）。另外還多了資料迂迴和資料轉送的能力

，以防止和 Pentium 一樣因管線阻塞而拖慢速度。

M1 在推出時也是預估至少 100MHZ 的速度，內含三百萬個電晶體，不過它的初期鑄模大了點，足足大了 Pentium-90 兩倍以上，Cyrix 如果不加以縮小的話，這樣每一顆晶片的成本便會上升，在價格上便會少了競爭優勢，再說太大的晶片要插在原來 Pentium 的主機板上可能就有點困難了。M1 也是內建浮點運算單元，內建 16K 快取記憶體，並且還有 256 位元的指令快取作爲補充。外部架構爲 32-Bit 位址、 64-Bit 資料匯流排，與 Pentium的相容接腳，由 IBM 代爲製造。

NexGen

NexGen 的 Nx586 是除了 Pentium 之外，唯一有現貨供應的晶片，不過它和 Pentium 的接腳並不相容，使得 Nx586 必須使用特別設計的主機板，這樣一來就會減少主機板廠商的支援度。而且目前推出的 Nx586 內部並不含浮點運算器，因爲NexGen 認爲大部份的商業使用者用不到浮點運算器的功能，所以把浮點運算器抽掉。其實這樣做也爲使用者節省了一筆開支，若使用者有需要 NexGen 也提供有浮點運算器的版本。截至目前爲止以 NexGen Nx586 爲基礎的系統的供應商只有 NexGen 本身，而且目前的主機板晶片組只支援到 VL-Bus ，不過他們以打算近期推出支援PCI的晶片組。和 AMD 一樣，這一顆 CPU 的內部其實也是以 RISC 爲核心，配上緊密的翻譯單元把 CISC 的指令解譯成 RISC 的指令。

Nx586 目前已有 70 、 75 、 84 、 93MHZ 的速度晶片，未來預計還會推出更小更快的版本。其 93MHZ 的版本性能並不比 Pentium-100 差。晶片內含三百五十萬個電晶體，不過它是一顆 Single-issue （一次只能送一個 CISC 指令）的 CPU ，浮點運算器是選購的版本。內建的快取是最大的，有 32K 的大小。外部架構也是爲 32-Bit 位址、 64-Bit 資料匯流排。

雖然 586 級的 CPU 戰爭才要開打， Intel 已經卻已有代號『 P6 』的 CPU 消息出現，這一顆即相當 686 級的 CPU ，據聞內含六百萬個電晶體，而且性能遠遠超過 Pentium ，不過預估在 1996 年以前還會十分昂貴且還有可能缺貨。最近 Intel 也推出了 120MHZ 版本的 Pentium ， Intel 還打算繼續推出 133MHZ 本，屆時 Cyrix 及 AMD 的同級 CPU 預定也在同時期推出（預定 1995 年底前），所以我們現在可以預見的是下半年度 CPU 的市場必定是風起雲湧，使用者傷腦筋的時候又到了。

整人專家 4.0 版作者訪談



採訪：羅蘋

作者小檔案

程式著作：李果兆
現　　職：中興大學機械系三年級學生
身　　高：很高
體　　重：不重
Emailaddress ： s48161036 vax9k 、 nchu 、 edu 、 tw
婚　　姻：未婚！應徵者從速！
女　　友：不告訴你
最喜歡玩的 game ： DUNEII
血　　型：o
年　　齡：21（不吉利的數字）
生　　日：6/3

§前　　言§

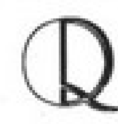
『遊戲修改大師』：整人專家 4.0 版是精訊資訊推出的新一代遊戲修改軟體，雖然名爲修改，但實際上是一套兼具完整抓圖功能、線上觀看中英文書檔調整遊戲速度、記憶體編輯等諸多功能的遊戲輔助軟體。關於此軟體的作者，相信大家一定相當好奇。本篇訪談乃是利用目前方興未艾的學術網路中電子郵件和線上即時對談等功能完成，應該能讓大家對作者與本軟體開發過程的一些點滴有更深入的了解。偷偷告訴您，當您見到作者本人時，絕對想不到他竟然是個長相如此『忠厚』的人（不是『安全』喔！），當然，他的幽默風趣與誠懇熱心，也絕對能帶給您一種親切愉悅的感受。

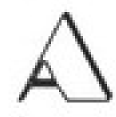


：請問開發遊戲修改大師的動機和緣起爲何？

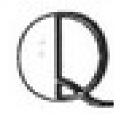
A：當我高一時，我媽買了一台電腦，那時對電腦一竅不通，只會玩遊戲；記得那時第一個看到修改遊戲的工具是陳偉谷同學的大作＂電動剋星頹廢版＂，當時就被它的神奇功

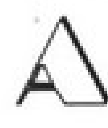
能所嚇到了…。"遊戲竟然可以自己修改到破關!?"，這在遊樂器上簡直是天方夜譚，所以馬上一頭栽進修改遊戲的世界裡。不過礙於當時"電動剋星"所佔的記憶體太多，很多遊戲都無法使用，所以才有想寫新的工具的念頭，FPE1.0 就是研究修改遊戲後的第一個成果，當時只佔記憶體 5k，目標只訂在修改"電動剋星"所無法修改的遊戲上。不過 FPE 到了 2.0 版才有公開放上網路。


：既然市面上已經有了『遊戲剋星』，而且『遊戲巫師』也流傳許久，推出此軟體是否是明智之舉呢？


：其實 FPE 最主要是針對上面兩套軟體推出的，各方面都會比上述軟體強上許多!所以你如果很在意"遊戲剋星"能夠修改的遊戲太少或是"遊戲巫師"的不方便使用，修改能力不夠強，無法鎖定保護模式遊戲話，可以考慮一下 FPE，保證會讓你滿意的。


：您在開發本軟體時所用的語言爲那一種，是否有用什麼輔助工具

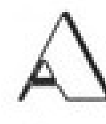

：當然是組合語言啦，最適合寫常駐程式的就是組合語言，而且程式要小更非要組合語言不可；DEBUG 也是不可或缺的輔助工具。不過到今天 WINDOWS 盛行的情況下，支援 WINDOWS 的高階語言也顯得相當重要了。


：在開發本軟體時所遭遇到的最大困難大概是在那一個地方

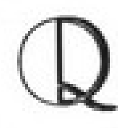

：其實寫程式並不會很困難，最困難的就是除錯了，由於 FPE 必須控制相當龐大的資料結構，所以一個不小心可能會導致錯得亂七八糟，所以通常除錯是最需要時間來做了。其次是技術資料的收集，這很難在一般市面上的書籍找到，不過倒有許多熱心的網友肯提供資料給我，給我相當大的助益。

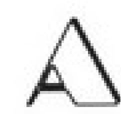

：本軟體的除錯是否有比其他軟體較特殊或困難之處？


：哦，這是一定的，常駐程式本來就比較難除錯，一些遊戲的特殊 IO 及中斷都很難掌握，而且目前 DOSExtender 的遊戲越來越多，要考慮的東西也越來越多，如DMPI，VCPI 等記憶體介面，所以才需要花那麼久的時間改寫新的版本呢。

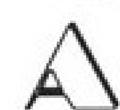

：關於前一陣子所發生的測試版本外流事件，可否略述一下您心中的感想？

：嗯，這件不幸的事是由我的管理疏失所引起的，不但造成混亂也引起一些網友針鋒相對，眞是很對不起…。不過目前所流出的版本是"測試版"，還有很多未盡完善的地方，希望大家不要搶著做白老鼠；也希望如果大家使用過如果滿意，請購買功能更強，更加完善的正式商業版。


：該如何辨別外面的流通版本是否眞爲眞正的版本？會不會有被竄改而有帶毒的可能？


：外面流通的所有 FPE 版本都是由 3.0p 測試版改來的，所以幾乎功能都一樣，和正式商業版本是差很多的，中文閱覽器更是完全沒有；比較簡單的辨識方式是直接看標題畫面是否有 "IV" 這個大字，這個大字是無法亂改來的。而被別人亂改的版本很多種。假 FPE4.0，FPENEW 等。所以我也無法確定有沒有毒，所以只能請使用到的使用者自行小心啦。


：對於本軟體，您個人覺得最滿意和未臻完善之處在那裡？


：最滿意的嘛，當然是能夠對於 DOSExtender的遊戲正常工作了，這可是獨一無二的呢！而且還包含抓圖及線上中文閱覽，應該可以作爲 GAME 工具集了。最可惜的是FPE目前仍無提供遊戲存檔的功能，最主要的原因是我不會寫…（咳！）保護模式的存檔方式非常複雜，這也是我佩服"遊戲巫師"最主要的地方呢。希望有熱心的網友肯提供我技術資料，這樣也許在下一版 FPE 中就會有了。


：可否略述鎖定擴充記憶體的原理？爲何『遊戲巫師』不支援呢？


：其實我不曉得遊戲巫師爲何不支援；FPE 的原理是把延伸記憶體當作很大的資料區，用來回搬移的方式掃瞄的，其中比較複雜的是換算爲物理位址，及位址儲存的結構。


：爲何要將秀圖轉圖軟體宣告爲 PD 免費軟體？


：哦，這是爲了讓沒有 FPE 的人也能看。GPE 圖檔，由於 GPE 的格式特殊，必須以特別的程式才能觀看它，才能方便於傳播抓下來的圖型。其次是因爲美國一家公司宣稱對LZW編碼法（GIF的壓縮法）擁有專利，商業／共享軟體必需支付權利金，爲了避免違法，所以秀圖轉圖軟體以 PD 的方式附於原版的 FPE 軟體中，是獨立的一套程式。


：未來是否考慮支援Windows/95？

：這個比較困難，WINDOWS 是個保護模式的作業環境，所以如果想更動其他的應用軟體會顯得相當困難，因此 WINDOWS 的版本可能要等我功力更強後才會推出了。

lupin：謝謝你接受今天的訪問，也期待 FPE 能夠早日上市造福玩家！

中文光碟版

兒童教學光碟系列

小朋新世界

提前教育兒童最佳的教學軟體是現代"
父母的希望"也是"孩子的最愛"

● 認識各種圖案
■ 創意設計
◆ 益智遊戲
▲ 認識順序與位置
★ 辨識相同點與不同點

	一、認識各種圖案	二、辨識那些地方有相同點與不同點	三、認識順序和位置
內容介紹	認識三角形 認識四邊形 認識圓形 認識球形 認識圓柱體 認識立體圖案 拼圖遊戲 堆積木遊戲 七巧板遊戲 尋路遊戲 從圖中尋找圖案	比較重量 比較大小 比較速度 比較誰的位置最高 比較量的大小 自己設計美麗的圖畫 尋找他們的家 尋找不同的東西 尋找影子	排列成相同的圖案 找找看 認置右邊與左邊 認識裡面與外面 認識上與下 認識開與關 迷宮尋寶 猜猜看那張圖是誰畫的 事情的順序



發行製作:亞資科技股份有限公司
地　　址:高雄市三民區民壯路53號
服務專線:(07)384-8088轉228.229
傳　　真:(07)385-3423



總 代 理:智冠科技有限公司
地　　址:高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線:(07)384-8088轉250.251
(04)311-8774(02)788-9188

購買方法:1.請就近向軟體世界專櫃經銷點購買。2.可利用劃撥帳號41081300、 劃撥帳戶亞資科技股份有限公司

亞洲套裝軟體系列



維修寶典

維修服務管理系統

「故障品」——— 如何有條理的處理。
「合約書」——— 如何爭取成交。
「保證卡」——— 如何有效管理。
「產品送廠外修」— 如何明確掌握。
「維修帳款」——— 如何清楚收費明細。

『維修寶典』從叫修收品到修復皆有一套有效率的管理秘方讓您在亂中有序管理每一件經手的故障品，是目前服務公司必備的管理寶典。

產品功能：

一.廠商客戶資料管理
二.產品零件登錄
三.故障原因登錄
四.維修修復管理
五.保證卡合約書內容
六.收款資料
七.產品送廠外修
八.產品外修送回
九.待修產品明細
十.修復待出明細
十一.待保養客戶明細
十二.產品故障分析
十三.外修未還明細
十四.客戶合約到期表
十五.服務人員績效表
十六.應收帳款統計表
十七.基本資料設定
十八.辭庫增修
十九.系統功能

◎適用對象:經銷商、總公司、各行各業售後服務公司。



製作研發:亞資科技股份有限公司
地址:高雄市三民區民壯路53號
服務洽詢專線:(07)384-8088轉228、229
傳真電話:(07)385-3423



代理發行:智冠科技有限公司
地址:高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線:(07)384-8088轉250、251
(04)311-8774 (02)7889188

問題診療室



彰化縣 李維成

Q 問題診療室，你好：

小弟初學電腦，因此對電腦內部之結構概念相當模糊？

①何謂 BIOS 它有什麼功能呢？

②如果 BIOS 損壞該如何更換？

A 李讀者，你好：

① BIOS 是 Basic Input ／ Output System 的縮寫，意思是基本輸入／輸出系統，靠著主機板上的電池維持內部記憶的資料，也是一般所稱的 ROM （ Road Only Memory 唯讀記憶體）。

其內部所記錄之資料，有磁碟機、硬碟、螢幕、鍵盤…等輸出／入的裝置設定，和脈衝、記憶調配…等比較複雜的硬體設定。一般市面上，常見的廠牌有 AMI 、 AWARD 兩種。

②現在的 BIOS 安裝比早期還要簡單許多，因早期的 BIOS 有HIGH 、 LOW 之分，只要插錯，很容易導致 BIOS 燒毀。若對電腦內部構造不熟悉，建議你最好交由專業維修人員處理。

高雄 王子榮

Q 問題診療室，你好：

我的電腦是 486DX2-66 的主機， 4MB 的主記憶體，一塊16bit 的聲霸卡（ A220 、 I7 、 D1 ）還有一台倍速光碟機，開機程式是 MS-DOS 5.0，並用中文 Windows 3.1

①、請問我用 Windows 來設定 XMS 和 EMS ，請問要怎麼設定才能使 XMS 和 EMS 都完全利用？

②、如果將來換 8MB 的主記憶體，請問應修改那些地方？

③、請問 ET-4000 型螢幕是屬於 VGA 或 SVGA，需 SVGA 螢幕的遊戲可用 ET-4000 型螢幕來玩嗎？

④、請問 MPEG 卡和號稱“互動式”的 MPEG卡有何不同，一般電影光碟要用何種 MPEG卡（普通 or 互動）？

祝　社運昌隆

A 王讀者，你好：

① XMS 與 EMS 的大小，在 DOS 底下可利用 HIMEM 與 EMM386 或其他的記憶體管理程式來調配，若進入 Windows ，則不管是 XMS 或 EMS 都由 Windows 全權掌控，並做最佳的管理與利用。而且 Windows 內並無選項可供調整記憶體，因此這個問題你就交給 Windows 自行處理吧！

②要換裝 8MB RAM ，最好先注意下列幾個問題：(1)查看 RAM Module 是30Pin or 72pin (2)注意RAM Module 的規格爲何？清楚上列二點後，你才能決定要購置何種規格的 RAM 。安裝時則要小心將 RAM Module 插入插槽，太用力硬壓下去可會弄斷兩旁的塑膠條，切記！

一般來說，上述動作你都執行無誤的話，只要將電源打開， BIOS 測試沒有問題後，整個安裝過程就已結束，你根本不需要動手修改任何地方。

③ ET-4000 是曾氏顯示卡的型號，不是螢幕的類型。 VGA 、 SVGA 則是螢幕解析度的模式，兩者不可混淆。遊戲若支援 SVGA 模式，則要視顯示卡和螢幕有無支援此高解析模式，不過目前市售之彩色螢幕皆能達成此要求，一般玩家所使用之 W32i 、W32p 、 S805 ，也都有此功能。

④互不互動，與 MPEG 卡並無關連，其所指的是電影或遊戲與觀衆、玩者有無互動關連，而 MPEG卡只負責播放軟體的動作而已。一般的光碟電影只要用〝普通〞的 MPWG 卡就可播放了！

台中市 邱明章

Q 問題診療室您好

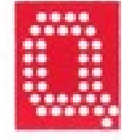
在下有好多個問題想請教

①是否可將以前的邁向寫 GAME 之路及 PC 地帶合定爲一本書？

② DOS/V 到底是什麼，且何處可取得？

③貴雜誌社是否打算成爲光碟雜誌呢？如果可把雜誌中 GAME 的試玩版及一些雜誌上所介紹的共享軟體做成光碟附上雜誌上加個 70 ～ 80 元，不但可以緩衝一下紙價，更可以賣的更多，我期待有這一天！

祝　再創高峰



問題診療室

A 邱讀者，您好：

①先感謝你對這二個專欄的捧場、支持，但若要將合訂成一本書得經過雜誌社內部評估市場的接受度和消費者的需求程度，才能定奪是否發行。

② DOS/V 是由日本所開發的日文 DOS ，目前一些 98 系列的遊戲，皆有此種版本。其使用方法是在 MS-DOS 或 PC-DOS 底下的 CONFIG 檔內掛載驅動程式如此便能在 IBM 相容機種上玩日文版的遊戲。至於可在何處取得，由於版權屬於日本，目前國內尚無合法之 DOS/V ，不過你可以向販售 DOS/V 遊戲的店家詢問取得之方法。

③利用光碟容量大、易收藏的特性，將雜誌內的資訊製作成具聲光效果 CD Title ，隨著雜誌出刊，相信是未來雜誌媒體的走向趨勢。本刊之編輯群對此一發行型態早就構思已久，內部之各種意見、想法也各有不同。但對光碟＋雜誌的發行方式卻是異口同聲，一致贊同。各位印象不差的話，本刊第 70 、 71 合訂本即是此方式出刊。而且當期的銷售狀況，由市場反應得知，普遍的玩家也相當支持此一方式。有鑑於此，編輯部不辭勞苦、耗費血本，策劃於暑期（也就是這期）決定製作內容更豐富、更精彩的 MegaDisc Ⅱ 隨雜誌附贈，以惠讀者。

屏東縣 賴志斌

Q 問題診療室，你好：

爲什麼我 C 硬碟底下會出現一個檔名爲 386SPAT.PAR 的龐大檔案呢？不僅無法刪除，占的硬碟空間也高達 20MB 。

A 賴讀者，你好：

照這種情況看來，你一定是在 Windows 內修改了「虛擬記憶體」這個選項的設定。386SPAT.PAR 是 Windows 的永久置換檔，這個檔案可加快 Windows 與其應用軟體的速度，對記憶體低於 4MB 的而言，它有相當大的幫助哦！

而且它會在硬碟中選擇一個 USER 連續的區域，並將其占用，如果將它刪除的話，會無法執行很多大型的程式。若你嫌此一檔案太占空間的話，可在 Windows 內主群組的控制台中，選擇「386 增強程式」，再選「虛擬記憶體」，將其型態設定成「暫時的」，再決定其大小。如此，在執行 Windows時，才會占用你設定給 Windows 的空間，一旦結束作業，Windows 會將其刪除，不過這樣的話，會影響到應用軟體的執行速度，如何在空間與速度作取捨，你自己決定吧！

宜蘭縣 吳添煌

Q 問題診療室你好：

最近時常接觸 Windows 作業系統，用它來處理一些工作的確相當方便，我想請問：

⑴最近相當流行的 OS/2 也是一種作業系統嗎？

⑵ OS/2 和 Windows 有何不同？兩者之功能如何？

A 吳讀者，你好：

①首先必須幫你澄清一個觀念， Windows 並不是一個作業系統，它得依附在 DOS 底下，所以只能稱它爲作業「環境」，OS/2 WARP 在時下的確是相當熱門的話題，在作業系統轉型的目前，OS/2 與還未上市的 Windows95 ，是一場龍爭虎鬥的局面。 OS/2 WARP 是 IBM 所推出可與 Windows95 相抗衡的新一代作業系統，只要有你具備有 386 SX 以上的 32 位元 CPU 、 4MB 以上的 RAM 加上 50MB 的硬碟空間，就可以享受這款可執 32 位元多工的作業系統。

②先前提過的，這兒不再重述了，首先在圖形介面上， IBM 根據 CORBA 標準（ Common Objece Request Broker Architecture ）所製定新的 SOM 技術，一般稱爲 WPS 。最大的特點就是完全把物件導向的觀念帶入圖形介面中。

再來由於 OS/2 的程式是在保護模式下執行，因此作業系統與應用程式得被相互隔離，互不干擾。所以應用程式若當機時，並不會影響作業系統的運作，在穩定性上自然 Windows 要好很多。而且多工模式採用的是優先權式多工（ Preemptive ），可讓作業系統得以比較平均的分配 CPU 的資源。

總而言之， OS/2 與 Windows 有很多不同之處，若再寫下去，可能會占用到其他文章的版面，若你眞的對 OS/2 有興趣，可以買一套來用看看，正式版的價格約在 4000 元上下。

電玩短路

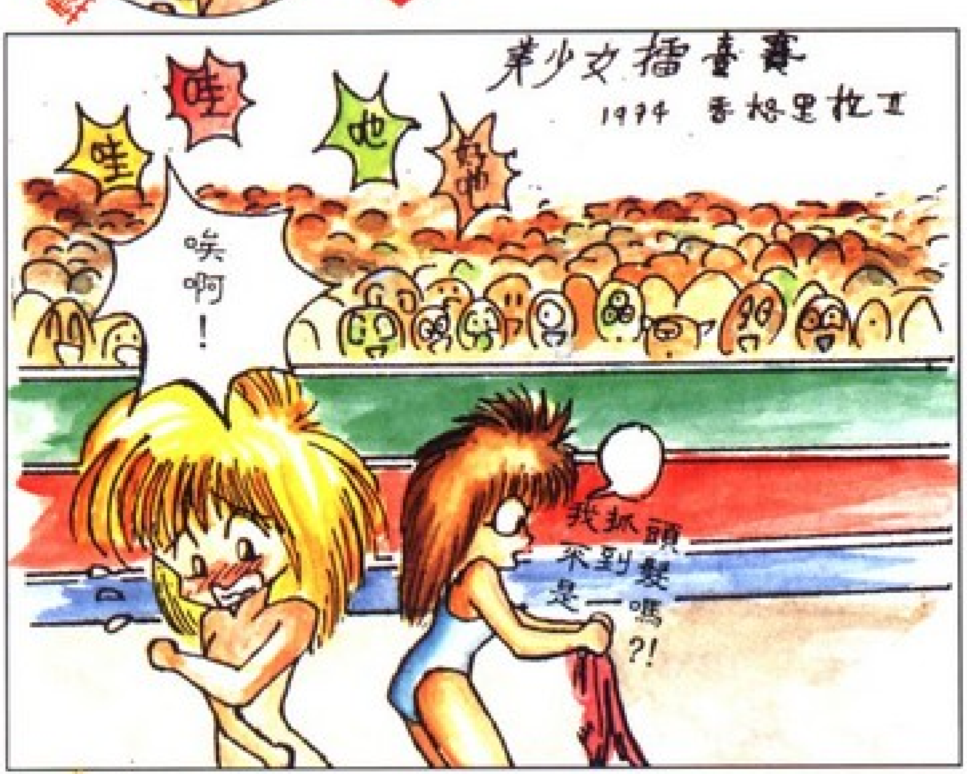


大腳射門，我志在必得，待我想出個妙計…嘿嘿…這一招叫聲東擊西。



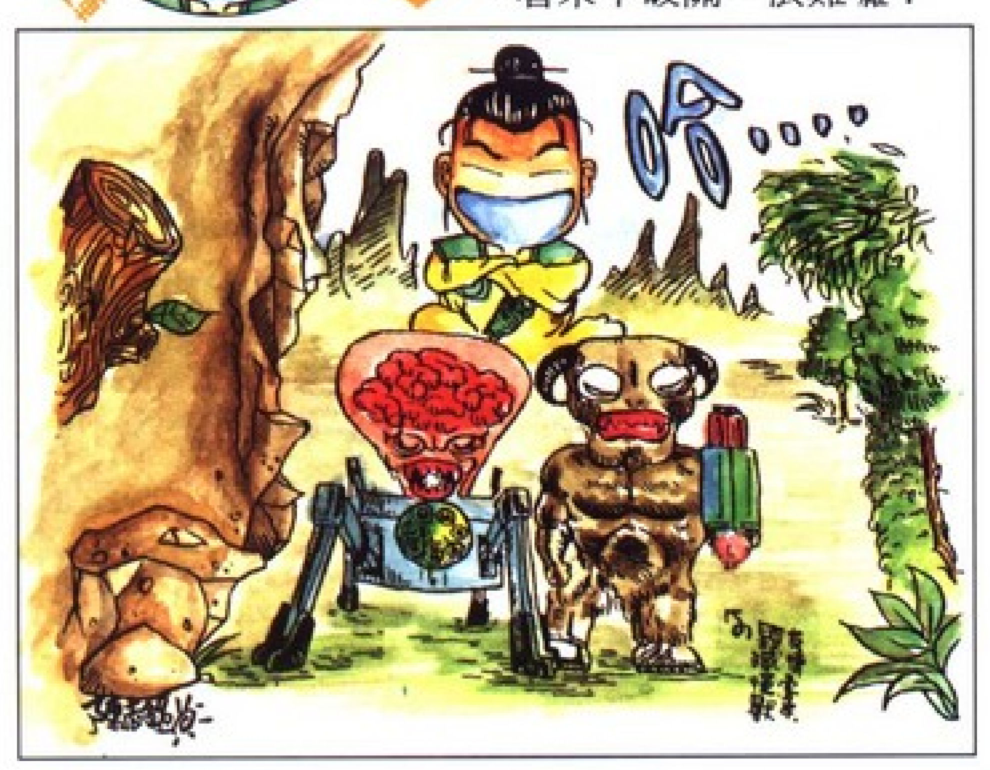


你瞧！美少女角力之所以流行不是沒有原因。





軒轅劍外傳中主角多了兩個護駕作爲〝靠山〞，這回抓來兩位〝重砲〞型的護駕，看來不破關…很難囉！





在遊戲中，玩家可以自己擔任守備的操作或事先設定好各種高難度的動作，但是如果弄不好的話…



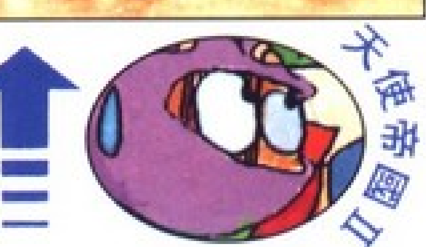


黃忠這一箭可以算必殺技嗎？





經過一連串的攻擊後，巨龍戰士指望巨龍使出〝重量級〞秘技，不過巨龍似乎出問題了！



GAME SHORT





面對勁敵，需兵源孔急，在徵兵時難免會忽略兵種所俱之專長素質……





武將單挑，既刺激又有看頭，如果沒選對武將，三兩下便遭對手解決，但如果選的是…乩童。





旅鼠四處旅遊，每一個出口的風景都不太一樣，這個出口不但風光明媚…還…嗯…鳥語花香。



如有嗜杯中物的魔法師，把〝補血〞搞成〝補酒〞，那可不好玩！



諸葛亮之落雷神技，驚天地而泣鬼神收效宏大，但也並非每次都如此順心……





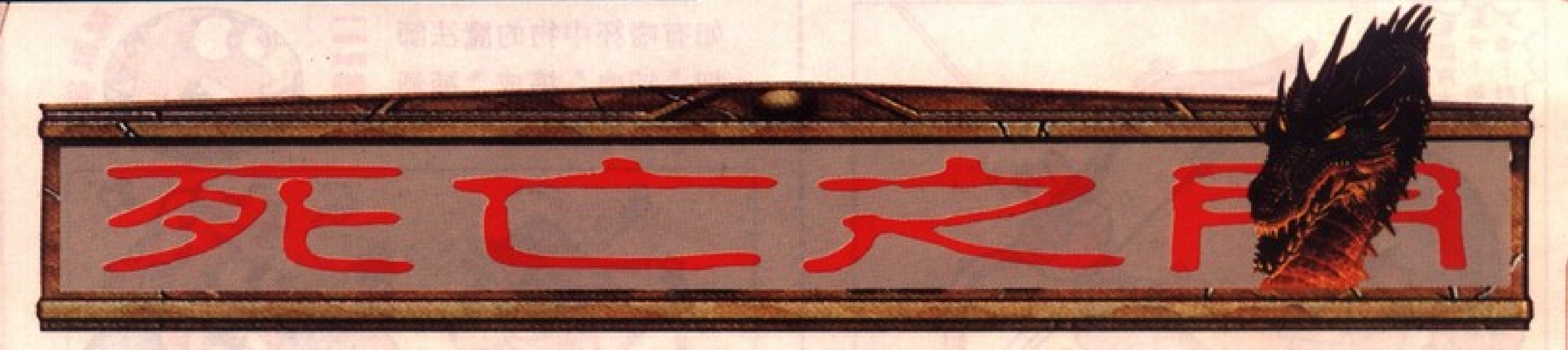
市面上充斥著「DOOM TOO」的 GAME 既然都是 3D 的引擎，難保不會來個「主角大集合」。





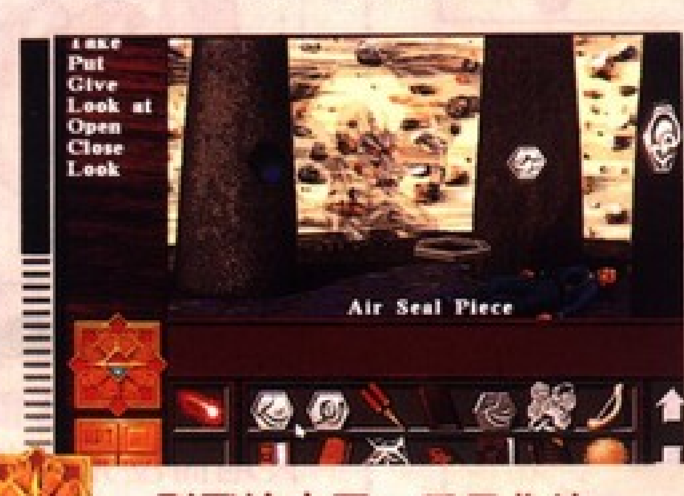
遊戲終結者 P.A.R.T 1

●笨妹

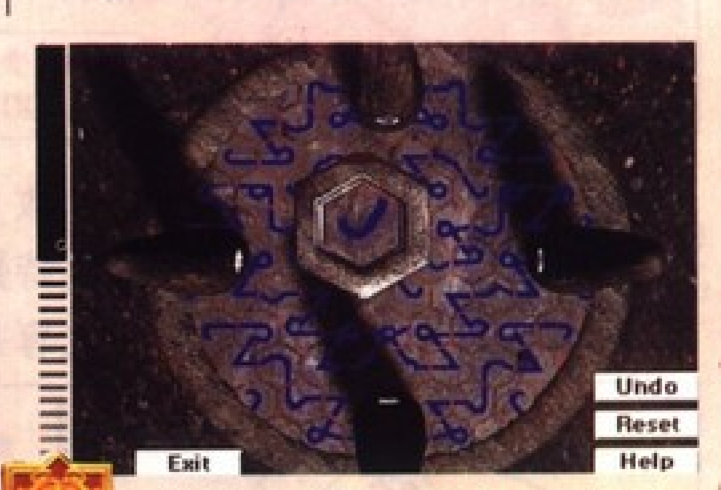


據說有人三天就解決掉這個遊戲，不知道是不是三天不吃不喝不睡也不…那個。在恍然大悟中完成這個遊戲，覺得謎題設計是全劇中最酷也是最整人的地方。綜觀〞賤狗〞橫行的今日，謎題中也不忘加隻狗狗來湊湊熱鬧，在嚴肅的「打敗壞蛋、拯救世界」主題下，多了一點嘲弄玩笑的意味，有時以〞狗眼〞看出的世界竟是如此的不同？！

「撲朔迷離」是冒險遊戲的最大賣點，本遊戲將此點玩得頗爲專家，可說不到最後不得分曉！您不妨撥出三天不談戀愛、不打屁……來試試吧！



別飛沙走石，興風作浪…



待我來對付你！



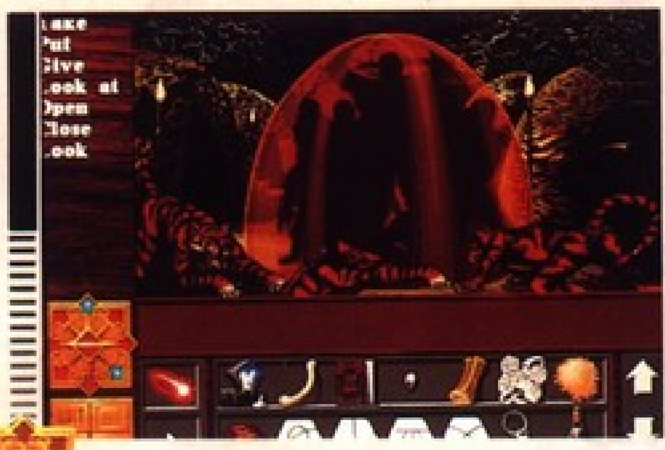
最後的鬼門關！



哇！壞蛋生氣了！



哈！一放定江山，你完了！



魔物四處橫行！



冒牌貨別假了！我才是眞的！



魔龍終於打回原形！



媽媽咪呀！還有這麼遠？



這是誰，長得跟我一樣



滾回地獄去吧

遊戲終結者 P.A.R.T 3

徐福



精靈幻界



世紀縱橫舊歷年後，一馬當先的推出中國及精靈幻界，本以為剛出道的遊戲公司在製作上不會有甚麼好的表現，就在朋友的游說中玩了這兩套遊戲，才發現原來國內也有人能把遊戲作得像外國遊戲那麼好；尤其精靈幻界更是讓我愛不釋手，天使帝國似的玩法，頗具啓發意義的劇情，而戰鬥設定也不會特別為難玩家，是近來玩到的少數好遊戲。



公爵的告白，干我屁事



我倒底能不能回家



見到最後的大魔頭



我還要靠你回家呢



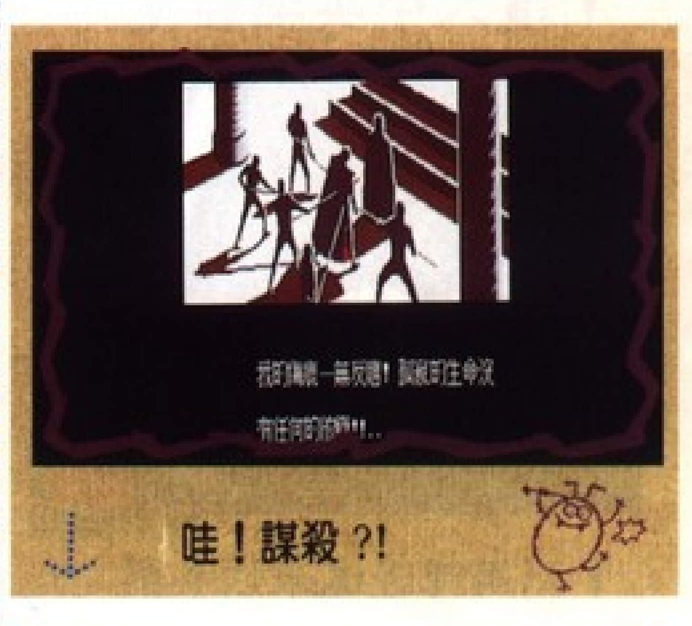
你說什麼？



哇！看來這場仗有得打了



發生什麼事了！竟然跑掉



哇！謀殺?!



我就看有什麼結果



真的嗎？



這是一場夢嗎？

● DFORCE

光明戰史

光明戰史是一款與炎龍騎士團相當類似的戰略遊戲，其在執行速度與畫面解析部份的表現，相較於「炎龍」顯然進步不少，不過在戰鬥招式的震撼度方面卻遜色許多，頗令人婉惜。

光明戰史雖然是最近的作品，但是整體看來，它並非是一個成熟的遊戲，其中有不少令人頓足的設計。如：每位角色只可攜帶四樣物品（扣掉武器，只剩三樣），且在購買物品或交換物品時十分不便，此外，最令人扼腕的是，主角超級容易夭折，往往在我拚鬥了數十回合，正準備迎接勝利的歡呼時，突然間，啪韃一刀，我的主角被人殺死了，遊戲也因此結束，天啊！又要重打一次了。

老實說，我實在不覺得它是一個值得推薦的遊戲，不過，如果你是個練功狂，則不妨來試試。

看我致命的一擊



我也成為英雄典範



凱依找到了好的伴侶



一手建起的要塞分崩離析



瘋狂的冒險終於結束了

The End

娜塔夏接下法術顧問之位



大魔王再度塵封於歷史中



舉國歡騰奏凱歌



繼續掃蕩妖魔的工作



可愛的史拉米成為寵物



兇兇一夏!!

鬼屋魔影3

全中文革命性擬眞冒險光碟遊戲

超值
預約價 $740
全省狂熱
搶購

全國第一册全電繪漫畫本

雙手奉上!!

千呼萬喚始出來的鬼屋魔影3光碟終於由法國空運來台了。
繼二代之後，這一次，鬼屋魔影3再度以熟悉的操作界面，
配合曲折離奇的劇情，讓你在炎熱的夏天，經歷一場互動式的顫慄經驗．

同時，智冠科技爲了答謝全國玩家，
特斥資數十萬首度以電腦繪製故事漫畫册，印製全彩菊八精彩漫畫，
首5,000套隨鬼屋魔影3贈送，限量發行，搶購請快！！

- 革命性的 3D 立體表現
- 懷舊版的電影動畫
- 充滿美國大西部風情的節奏與特效
- 豐富．活潑．獨特的劇情結構
- 超過 60 種角色．270 幅的高畫質畫面及約 10 段精彩動畫，帶領你進入 70 個小時的驚奇冒險之旅．

配備需求：

- IBM PC 或百分之百相容機型（至少需爲 386DX 33MHZ 機種）
- 至少 4 MB 的記憶體（包含 2760KB 的擴充記憶體及 592KB 的傳統記憶體）
- VGA256 色的顯示卡與彩色螢幕，至少 39MB 的硬碟空間，鍵盤及滑鼠必備
- 倍速及具有聲音輸出 (AUDIO OUTPUT) 的光碟機
- 光碟機驅動程式 (MSCDEX 2.21 以上版本)
- 支援聲霸卡或百分之百相容之音效卡（非必備）
- 本軟體亦可在 MICROSOFT WINDOWS 3.0 以上版本之環境下執行（必須爲英文版）

智冠科技有限公司



電腦休閒世界

軟體世界
代理發行







攻略雜誌閱讀系統

檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 插入(I) 格式(O) 說明(H)

□攻略月刊【本系統已無效】



請選擇欲閱讀之項目

如需說明

攻略雜誌閱讀系統

電腦遊戲攻略雜誌

閱讀系統安裝中

☆遊戲攻略

☆原版光碟操作小手冊

☆扣應？？飛應！！

☆全功能購買指南

☆各類遊戲入門指導

請稍候．．．．．

確定



模擬
城市2000中文版



全民建保

模擬城市 2000
配合全國都市發展計劃
強制推行全民建築保險

建保一

超級光碟大補帖 付費

英文完整光碟版 ＋ 中文磁碟版

模擬城市 2000 超級光碟大補帖，不只收錄了原裝英文模擬城市 2000 完整版所有程式，更收錄了模擬城市 2000 中文磁碟版，雙重建保系統享受，完全獨立，請千萬別投保任何來路不明的國外原裝建保．．．

建保二

中文磁碟版 付費

模擬城市 2000 中文磁碟版將取代模擬 2000 英文版的發行，模擬城市 2000 將進入中文時代，讓你在全國都市發展計劃中，享受中文的全民建保．．．

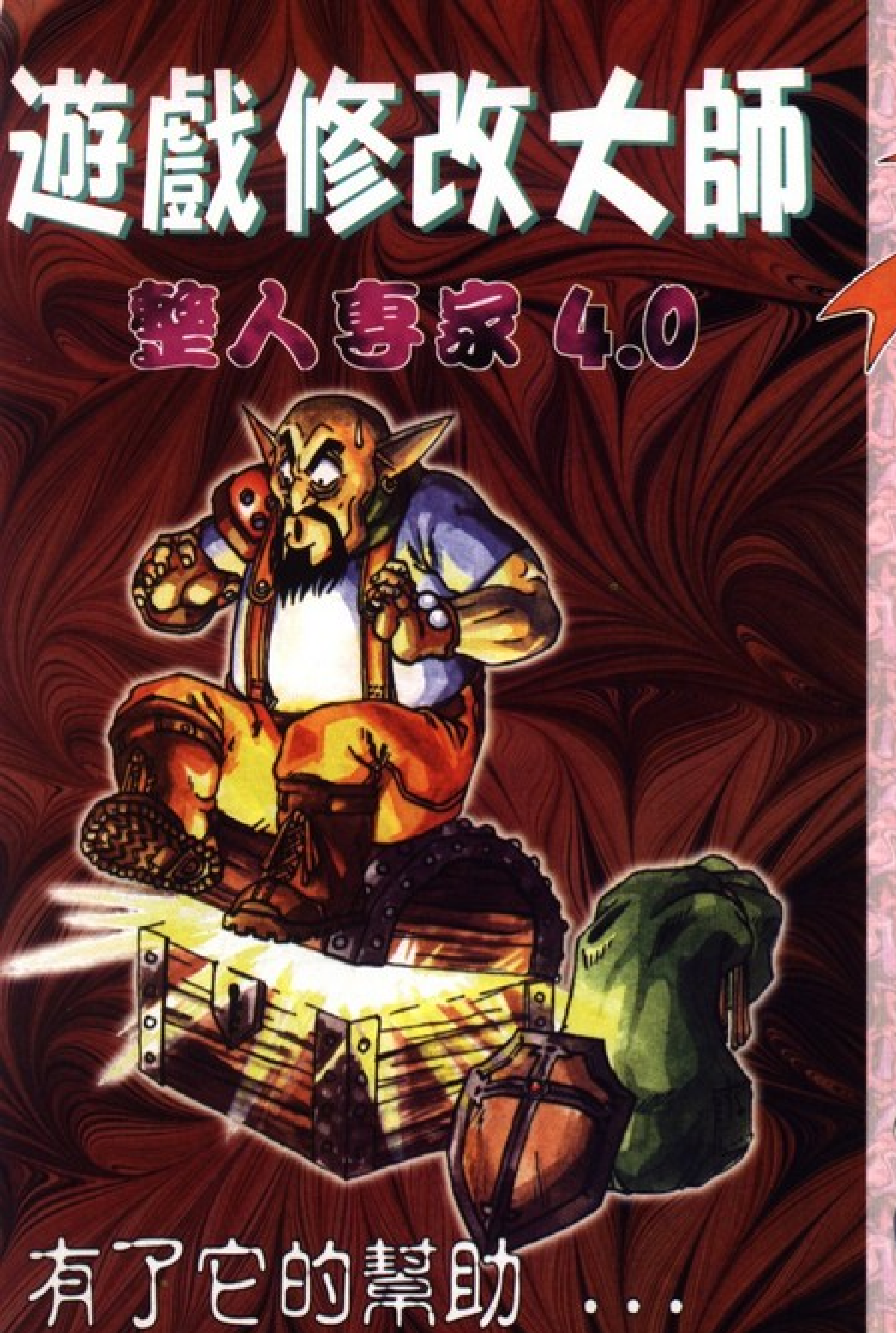
建保三

中文更新版 免費

曾經擁有模擬城市 2000 英文版的建保玩家，別以爲你所支付的〝保費〞沒有著落，我們將履行模擬城市政府的諾言，讓全民享受建保的保障，請模擬城市全市民衆，立刻把購買登記卡（建保卡）或購買證明（保戶身份證明，手册內），連同姓名地址電話資料，一同寄回智冠科技，將免費升級爲中文版，享受建保，請支持－－

全民健保，保障全民！
預定上市日期．．．．六月．．．．


新世代RPG
俠客英雄傳3
暑期預定 眾所矚目
精訊資訊
K2
R&D DEPT.





市面上唯一支援
PENTIUM 與
"保護模式"遊戲
的修改工具

C-lab.

突擊!美少女

繼美少女夢工場2
又一移植9801之動作遊戲精品

全省發燒熱賣中



精訊資訊
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL:02-9996883　FAX:02-9997061





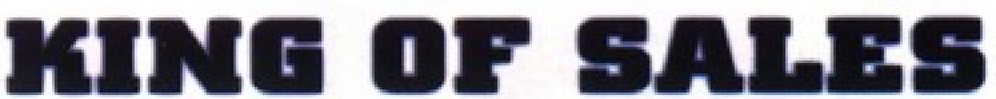


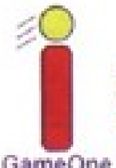




- 全中文化推銷策略遊戲
- 640x480高解析顯示，畫面精美華麗。
- 可四人同時進行遊戲，全程滑鼠控制。
- 背景音樂首首悅耳，遊戲內容多彩多姿。
- 數十種商品、百餘推銷對象，並有八十多套衣服供您替換。
- 四十餘種爆笑事件，加上專業的音效配音，保證令您開懷罷笑！







勁一番



精訊資訊

大好評激情狂售中

瘋狂醫院 2
超級醫生

- 除了前作的內、外科之外，新加整型科、婦產科及精神科，架構更大、笑料更多、畫面也更有看頭！
- 全中文化醫事模擬，考驗玩家智慧、醫術及反應。
- 五十名天使臉孔魔鬼身材的美少女病患，任你上下其手、開腸剖肚.....
- 近二百種醫療結果，趣味十足，保證一路笑到底！

本年度最瘋狂..最爆笑..最有看頭的 超級遊戲!!

50名美少女病患，供你試驗自己的醫術

鷹揚資訊 製作 精訊資訊 發行

瘋狂熱賣中!!

傳說紀元

黑暗之星

曾經創造人類的主宰，如今想毀滅人類！

冷酷無情的造物者，奮力抵抗的人類諸神
即將爆發的全面戰爭，誰是最後的關鍵？



帝國皇帝的配劍，終於在我手中

- 華麗的畫面
- 動人的音樂
- 嚴謹的設定
- 曲折的劇情
- 多變的謎題
- 刺激的戰鬥
- 透過主角，您將進入梟雄眼中的世界

微波軟體 TEL：(02)232-3670
FAX：(02)232-3671
永和市福和路139號11樓之2
香港代理 Compumark Software(H.K) Co.
TEL：(852-2)386-4865 FAX：725-9961

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説 III SP

美麗的銀河，正在燃燒中！

究竟在何處才能找到沒有被戰火波及的星系？到底在何時才會見到銀河系出現和平的曙光？宇宙曆796年由高登巴姆王朝所支配的銀河帝國與反對專制政治的自由行星同盟，在廣大的宇宙中展開永無休止的戰爭，以32個星系所組成浩瀚無邊的銀河作為舞臺，以各種戰術、戰略進行變化多端的戰爭。遠遠超過您所想像的「銀河英雄傳說IIISP」是一部引導您進入銀英傳的世界中，以發揮高超的手腕統一宇宙為最高目的的遊戲。勝利的榮耀究竟會落在誰的身上？是「常勝的天才」萊因哈特呢？還是「不敗的魔術師」楊威利？請您盡情地拓展自己的野心，讓銀河持續不斷的燃燒吧！

威力引爆中！





CD-ROM

銀河英雄伝説

SCREEN SAVER & 壁紙集

高速接近中！





代理製作・發行
微 波 軟 體
TEL：(02) 232-3670　FAX：(02) 232-3671


活潑亮麗的美少女們
將伴您展開一連串
幻夢般的旅程
You've played action games. And scanned graphics files. Now experience the voluptuous women and hot, steamy action of Japanese Anime, with Megatech's bold PCM 6-track stereo sound and vibrant graphics hand-sculpted for your PC. You'll know why the Japanese sent us cars and VCRs. But kept the software for themselves.
中文版全新上市！
熱情開發中！
強勁熱賣中！
COBRA MISSION
DRAGON KNIGHT III
METAL & LACE
THE BATTLE OF THE ROBO BABES
眼鏡蛇任務
龍騎士 III
機甲之夢
請至全省及香港地區電腦門市、書局指名選購，或電洽本公司，部份遊戲不適合 18 歲以下玩者！各式遊戲精品即將引爆上市



全崴年度 最佳劇情
最佳美術
最佳音效
的經典鉅作
一位命運坎坷的王子
一個魔法橫行的世界
一場詭異的暴風雨
一種無法避免的復仇宿命
一段謎樣般美麗
恐懼的冒險故事
PC
CD-ROM
魔法師寶典
全球"著魔"中
TEMPEST
上演時間
下一個暴風雨的夜晚
購買地點
各大經銷專賣店
《遊戲獵人守則》
難得的獵物總是需要耐心等候
「魔法師寶典」請您耐心再等一個月
C&E
全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
台北市民權西路70號11F
TEL:(02)561-2508
© 1995 C&E, INC.

魔法公主

-大冒險-

一位美麗、調皮、又對甜食瘋狂著迷的小公主、一段爲了成爲最強的魔法師而展開的冒險之旅、一個充滿無限爆笑的ＲＰＧ正要展開．．．．

- 全新設計的〞歌劇式〞劇情表現手法，看著台上小娃娃們賣力的演出，再配上各種有趣的旁白，彷彿正置身一部精彩的舞台喜劇。
- 遊戲中將不見血肉橫飛的廝殺場面與面容猙獰的魔王與怪物，取而代之的是外表笨拙表情無辜的敵人。
- 設定精密的魔法戰鬥系統。風、土、水、火、光、闇等衆多魔法系統，供你盡情的揮霍使用；且不同屬性之對象皆有不同的效果，甚至還會替敵人補血呢！更增加遊戲的活潑性。
- 八座龐大、複雜且充滿機關的迷宮中，深藏著各式各樣的道具，財寶與魔法書，都等著您運用智慧將之一一發掘！！



永遠探索不完的神秘、
永遠發掘不完的秘寶、
永遠解不完的謎題
與永遠笑不完的劇情
今年暑假，
等您來引爆！！



鷹揚資訊
YING YANG INFORMATION
台北市昆明街222號11樓 電話:(02)3890620 傳真:(02)3890664
郵政劃撥18411570 戶名:鷹揚資訊有限公司（請註明遊戲名稱、姓名、住址、電話）


這一頁絕對要看
絕對立體：
逼真的多層式地圖，
感受45度視角真正的立體感。
絕對可愛：
美麗可愛的美少女精靈加上滑稽、爆笑的怪物！
絕對噴飯：
各種爆笑的對白、無厘頭的劇情，
一改戰略遊戲的嚴肅、正經。
絕對創意：
娃娃式的SAVE、LOAD，到處串場的小動畫...
等等您意想不到的表現方式。
絕對輕鬆：
遊戲中絕無刻意刁難玩家的關卡與敵人，
且各關的對話中更透漏了過關的攻略，
適合9歲～99歲的玩家！
絕對要買：
看了那麼〃好康的〃，
你還猶豫什麼，趕快存錢吧！
精靈物語
暑假清涼
上市哦！！
歡迎光臨！ 鷹揚百貨公司，
本公司應有盡有，
您需要啥東西嗎？
20 /20
30 /30
鷹揚資訊
台北市昆明街222號11樓 電話:(02)3890620 傳真:(02)3890664
郵政劃撥18411570 戶名:鷹揚資訊有限公司（請註明遊戲名稱、姓名、住址、電話）













日本PC-98一超強鉅作 **誕生** 榮獲日本遊戲界
排行榜冠軍現在歡樂盒即將呈現給您請您
敬請期待 **誕生**

徵人啓事

本公司現今急欠上等企劃上等美工上等程式！我知道就是你(妳)，快來報到吧。環境好待遇佳還有，一些你(妳)意想不到的優渥。
條件意者請快洽本公司歡樂盒！

誕生，是一個培養SUPPER STAR 的超級遊戲，玩家們也就是大爺您了必須將咱們家的妹妹(發音爲ㄇㄟˋ ㄇㄟ˙)努力的栽培成超級巨星。只有一年的時間，且在第一年時您必須要能獲得新人獎，第二年時獲得藝人大獎；大爺您可別太勞累了咱們家的妹妹們，否則妹妹們太苦了可是會罷工的。
您得適當的安排工作量，別太多也別太少，否則.....後果可不堪設想。

歡樂盒
GAME BOX

GAME BOX CO.,LTD
12F, NO.345-1,CHUNG HO RD. YUNG HO,
TAIPEI . TAIWAN R.O.C.
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

北區發行部 歡樂盒(有)
永和市中和路345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

誕生 Debut

歡樂盒 GAME BOX

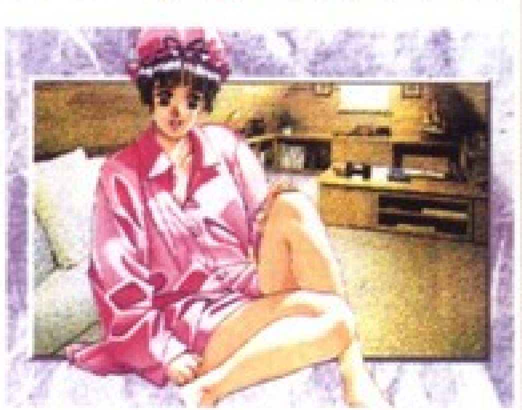
嬌滴滴的三位美少女爲了挽救大爺您的
經紀人生涯而自願給您培養只要您能發揮超級
經紀人的手腕一一安排好妹妹的星路旅程讓
她們能夠一一獲得新人獎及藝人大獎不但能使您
的經紀人生涯起死回生還能使妹妹們大紅特紅
一舉兩得何樂而不爲

我是藤村紗理，還請大爺您多多照顧。

有空來坐我是優大姐伊東亞紀

大爺！我是田中久美，我的精力很充沛。











桃竹苗種代理 集品資訊(有)
新竹市科學園路210號
TEL:(035)773-642
FAX:(035)782-438

高雄種代理 花道電腦(有)
高雄市鼓山區銘傳路75巷34號
TEL:(07)587-2513
FAX:(07)587-2511

新加坡種代理
MICRO BETA


原星
TAKE BACK
一場激烈的星球保衛戰即將展開；
請您一齊摒息以待！
您將駕駛最高科技的太空戰機，
與橫行霸道的宇宙海盜進行太空作戰。
您一定要奪回遭到海盜佔領的星球，
解救苦難的同胞！
●精緻流暢的過場動畫
●模擬眞實的戰機座艙
●擬眞戰機的激烈纏鬥
●扣人心弦的精彩故事
●驚心動魄的臨場音效
FLYING TIGERS
CD-ROM版
系統需求：
●IBM PC486
●4MB RAM
●VGA/SVGA
●10MB硬碟空間
●Adlib/聲霸卡/MIDI
●搖桿/鍵盤
即將上市　敬請期待



中國有史以來以著名電影改編而成的電腦遊戲



請您拭目以待全亞洲
第一部結合電影之電腦
遊戲 超級鉅作 黃飛鴻
不僅能享受到遊戲 所帶來
的樂趣更能欣賞到
電影精彩的劇情
國內 一大進步就如同
阿姆斯壯登陸月球一樣各位
親愛的玩家敬請期待

超級鉅作 黃飛鴻











北區發行部 歡樂盒(有)
永和市中和路345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

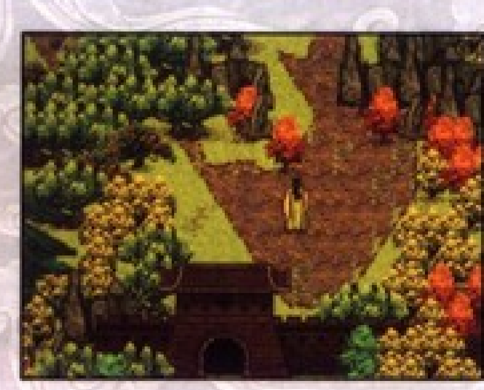
桃竹苗總代理 集品資訊(有)
新竹市科學園路210號
TEL:(035)773-642
FAX:(035)782-438

高雄總代理 花道電腦(有)
高雄市鼓山區銘傳路75巷34號
TEL:(07)587-2513
FAX:(07)587-2511

新加坡總代理
MICRO BETA


劉伯溫傳奇
明





眾家遊戲懶回顧
獨獨青睞劉伯溫
邀您體會古中國采風
及玄奧機妙之處！

遊戲特色：

中國畫風，古意十足

氣勢磅礴的潑墨山水，婉約有致的鄉村人家，隨著大師劉伯溫的腳步，您將遊歷浩蕩的中國風景。全螢幕場景及大型怪物尤其營造有術、具有視覺效果，而串場之數十小動畫和片頭尾的大幅動畫更是震撼。

大師一生，何其漂泊

浪跡天涯，亦俠亦仙，離奇曲折的劇情引導您進入明朝初期的玄機秘聞，三國時期的恩怨情仇及男女愛慾的鴛鴦蝴蝶。智鬥孔明、怒斬青龍、尋幽訪秘。。。，在神秘的氣息中，扮演明朝開國國師的您將力挽頹勢，使真相大白。

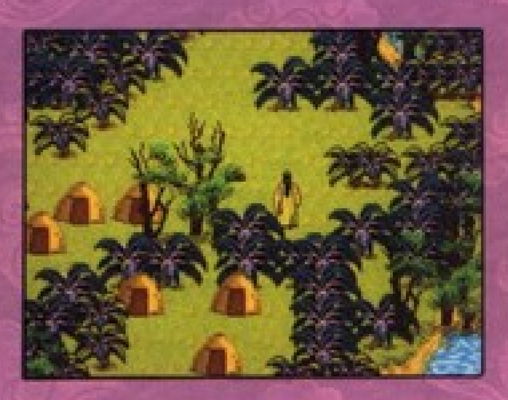
乾坤挪移，計勝一籌

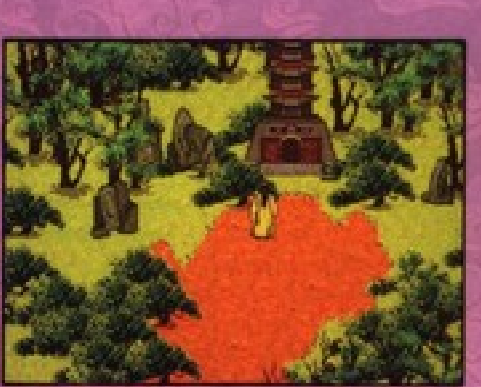
攻擊方式分為短距離武器攻擊及遠距離法術攻擊。戰術佈局決定一場戰役的勝負，也決定以後的命運。別忽視敵人的高智慧和沿途不時出現的謎題、陷阱。

環環相扣、撼人心弦

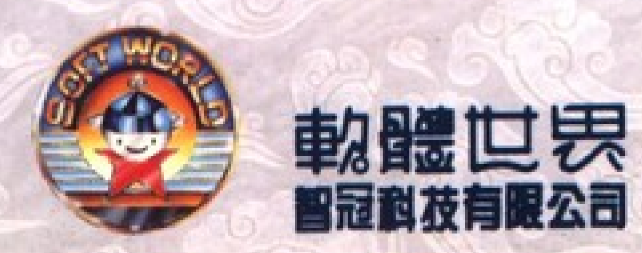
易經、風水、推背圖、中醫、星相、密宗等中國玄學在遊戲中以潛移默化的方式傳達，本來頗有涉獵的您可從中印證所學，不了解的人也可以此遊戲入玄學之門。















時空特勤組
穿梭時空的自由鬥士啊！歡迎來到惡魔的國度。
解開星圓之謎、為人類的未來而戰，非你莫屬。
軟體世界・即將發行
敬請拭目以待
首創國內橫向四層捲軸射擊遊戲。
捲動流暢、節奏明快，帶給你全新不同的感受。
六大時空、多變強悍的敵人，讓你訝於時空之美時亦無喘息之暇。
隨著劇情之演變，逐步解開惡魔之謎。
擺脫傳統射擊遊戲之無劇情的槽臼，讓您這趟時空
之旅絕對不虛此行
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司 代理發行
SOFT WORLD
至通科技　研發